01-2008-06

GAMEVN

WWW.GAMEVN.COM

GAME PC - GAME C - THIẾT BỊ GAME

GOD OF WAR: CHAIN OF OLYMPUS

Kratos đã quay trở lại, 1 lần nữa...

SACRED 2: FALLEN ANGEL

Sacred 2: Fallen Angel đã ra đời như sự tiếp bước của một chương mới trong lịch sử game RPG

SILENT HILL: ORIGINS

Trên đường đến Brahms, Travis quyết định "rẽ tắt" và định mệnh đã đưa đường dẫn lối anh đến Silent Hill.

PLANETARIAN

"Bạn nghĩ gì về cung thiên văn
Nơi vẻ đẹp của ánh sáng vĩnh cữu sáng mãi không bao giờ lụi tàn
Nơi các vì sao đang chờ bạn"

TAKE THE FANTASY TO NEW HEIGHTS.

One year has passed since the events of FINAL FANTASY XII.

Vaan is now an full-fledged sky pirate and Penelo his trusted navigator. When they stumble upon the legendary sky continent of Lemurés, it's up to them to defend it from the evils of the outside world.

Use the Ring of Pacts to select from over 50 familiar summons

Reunite with old friends

Experience stunning cinematic cut scenes

FINAL FANTASY® XII
REVENANT WINGS™

EVERYONE 10+
Mild Fantasy Violence
Mild Language
Mild Suggestive Themes

NINTENDO DS.

SQUARE ENIX.

© 2007 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved. FINAL FANTASY, REVENANT WINGS, the FINAL FANTASY XII REVENANT WINGS logo, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Co., Ltd. Nintendo DS is a trademark of Nintendo. © 2006 Nintendo. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.

mục lục

preview

Mafia 2 06
Theseis 07
Operation Flashpoint: Dragon Rising 08
Okami (Wii) 09

God of war: Chain of Olympus 10
Turok 12
Sacred 2: Fallen Angel 16
Rise of the Argonauts 20

review

Manhunt 2 24
Pro Evolution Soccer 2008 28
Silent Hill: Origins 32

manga-anime

Planetarian 36

bên lề

Hardware: Cơn lốc Ge8800GT 40
Chuyên đề: Antagonist 42
Mỗi kỳ một nhân vật: Sakuraba Motoi 46
Concept art 48

Ban biên tập
E-mag team

Trình bày
kiug, kuroneko, hyuugasanny, cruelshadez

Cộng tác
VIETNAMESE GAME INTEL
GAMEVN WEB PORTAL
GAME ONLINE NEWS

Phát hành
E-mag team

Thành viên viết bài
AASA, yugi_hiro, Kinas, Tên truy cập, acm_no1, sevenkingdoms, tgame, shirogane, kuroneko.

TẤT CẢ THÀNH VIÊN VIẾT BÀI ĐỀU LÀ NICK ĐĂNG KÝ TẠI WWW.GAMEVN.COM

WWW.GAMEVN.COM

The Lines Are Drawn...

Three years ago, Queen Elincia of Crimea won the war against the Mad King Ashnard of Daein, but the Crimean knights, led by Geoffrey, must quell unrest within Crimea's own borders. Ike and the Greil Mercenaries, meanwhile, find themselves facing an old threat.

The Iaguz tribes unite to seek justice for a crime long unpunished. They are led by Skrimir, an untested general and heir to the throne of Gallia. Can he tame his thirst for battle long enough to see his troops to victory and peace, or will his rage lead all nations to the brink of ruin?

Tibarn and Naesala put aside their differences to lead their clans to war. The raven king, however, carries a secret burden that may cause their alliance to crumble–and seal the fate of their cause.

Dheginsea, king of Goldoa, warns that the chaos of war may threaten the land's covenant with an ancient god. He struggles to hold his nation to its pledge of neutrality even as the events surrounding him lead the world to the brink of ruin.

With King Ashnard's death, Daein fell under the harsh rule of the Begnion Empire. Years later, Micaiah, Sothe, and the Dawn Brigade have taken up the struggle to liberate Daein. They pin their hopes on newfound Prince Pelleas, but can this mysterious youth rally Daein to rise up against her tyrants?

...But Every Story Has Two Sides.

Begnion's senators now rule Daein. They have given their military commanders free rein, all the while hiding their actions from the Apostle Sanaki. Beset by turmoil at home and abroad, Sanaki seems fated to be her nation's last apostle. Is Zelgius's sword enough to help her save all she holds dear?

Two Sides to Every War.

In a war fueled by chaos, who can say what is right and wrong? In a Fire Emblem first, you will play both sides of the war and judge for yourself. Fire Emblem: Radiant Dawn introduces a host of new features that make it a snap to pick up and a challenge to beat.

EVERYONE 10+
Fantasy Violence
Mild Language

Wii™

© 2007 Nintendo/INTELLIGENT SYSTEMS. TM, ® and the Wii logo are trademarks of Nintendo. © 2007 Nintendo.

MAFIA II

Hãng phát hành: Take-two Interactive
Hãng phát triển: Illusion Softworks
Thể loại: Action
Hệ máy: PS3/X360
Ngày phát hành: TBA

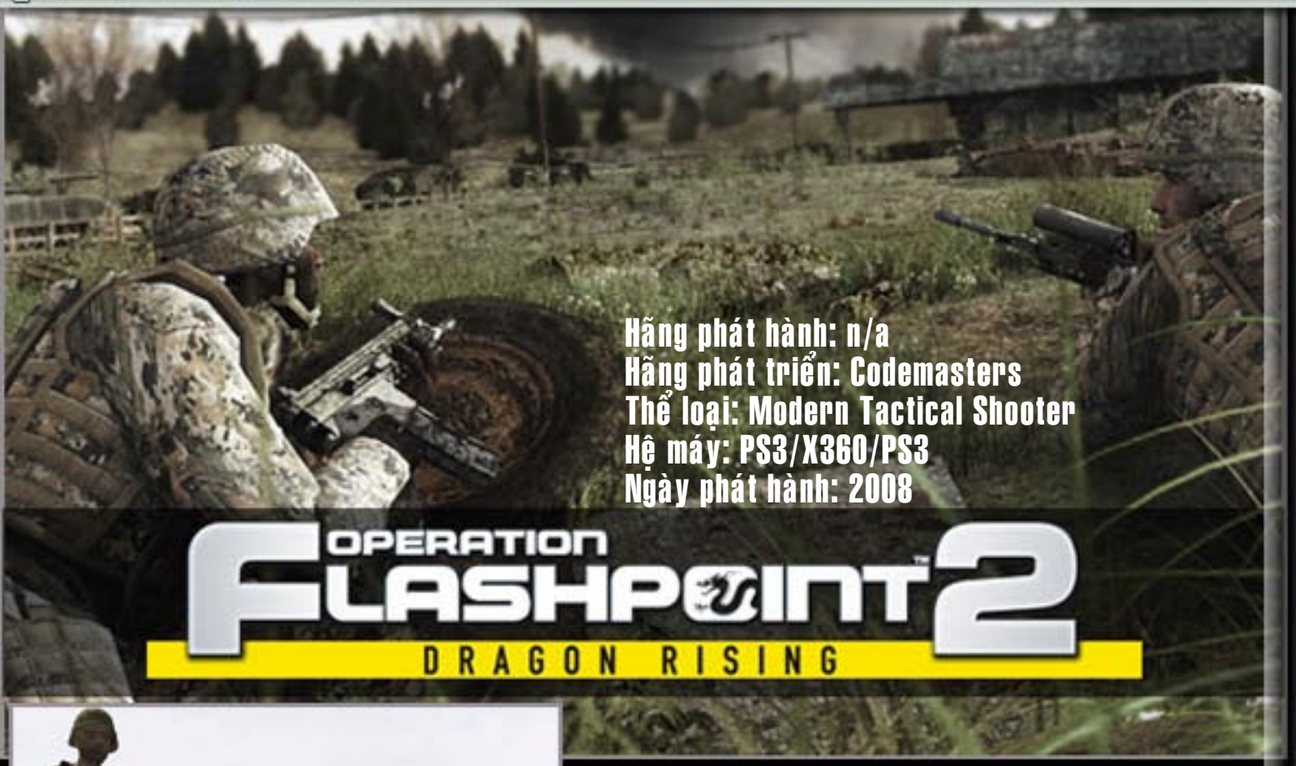
Trò chơi nổi tiếng Mafia một lần nữa sẽ được tái ngộ với những ai đam mê tác phẩm kinh điển này qua phiên bản thứ hai của mình. Mafia 2 sẽ đưa người chơi trở về thập niên những năm 40 – 50, khi mà cả thế giới đang chìm ngập trong những cuộc thanh toán, tàn sát lẫn nhau của các băng đảng trong thế giới ngầm. Mafia 2 sẽ diễn tả một cách chân thực nhất về cuộc sống lúc bấy giờ, những màn đua xe gây cấn, ngoạn mục như trong những bộ phim mà người chơi là một vai diễn trong đó. Hiện trò chơi vẫn chưa được ấn định ngày phát hành nhưng để được thưởng thức một tác phẩm như vậy thì chờ đợi có là bao!

-AASA-

Hãng phát hành: n/a
Hãng phát triển: Track 7
Thể loại: Phiêu lưu
Hệ máy: PC/X360
Ngày phát hành: TBA

Các game thủ đang sở hữu hệ máy next-gen luôn than phiền ngày càng thiếm game phiêu lưu dành cho họ thì này có thể vui mừng với Theseis, một trò chơi mà theo Track 7:"...hấp dẫn ngay cả những ai hâm mộ Syberia". Nội dung của Theseis xoay quanh Andronicos Kalogerou, một nhà khoa học trẻ tuổi sinh sống tại Athens. Một ngày nọ, khi đang thực hiện công việc tu sửa thường lệ của mình tại một toà nhà, Andro vô tình phát hiện ra một cỗ máy kì lạ, một thứ đã đưa chàng trai đến một vũ trụ vô cùng huyền bí và siêu nhiên hơn bất cứ thứ gì anh có thể tưởng tượng. Nơi đây hàm chứa những điều liên quan đến vận mệnh trái đất và có thể làm cuộc sống của loài người thay đổi theo hướng tốt hơn hoặc tệ hơn... Theseis sẽ có nhiều kết thúc tuỳ thuộc vào quyết định của người chơi trong game, cùng với những câu đố đầy bất ngờ, cơ chế đồ hoạ tuyệt vời và âm thanh nổi bật chắc chắn sẽ là một game không thể bỏ qua.

-AASA-



Hãng phát hành: n/a
Hãng phát triển: Codemasters
Thể loại: Modern Tactical Shooter
Hệ máy: PS3/X360/PS3
Ngày phát hành: 2008

OPERATION FLASHPOINT 2
DRAGON RISING

Phần tiếp theo của trò chơi bắn súng chiến thuật Operation Flashpoint với tên gọi Dragon Rising đang được rục rịch thực hiện để ra mắt giới game thủ. OF2 sẽ đưa người chơi đến thời điểm tương lai gần vào năm 2010, trong vai trò là những người lính của ba đội quân khác nhau Marine Corps, US Army và Special Ops hoạt động trên ba mặt riêng biệt Đông Nam Á, Trung Âu và Châu Phi. Chiến trường trong OF2 sẽ lớn hơn phiên bản cũ gấp nhiều lần với kích thước lên tới 400km vuông cùng với số lượng hàng trăm quân lính, xe cộ xuất hiện trong cùng một thời điểm. Ngoài ra, OF2 còn được thêm vào tính năng nhập vai cho phép người chơi nâng cấp vũ khí cũng như số lượng quân. Đặc biệt, người chơi còn có thể nói chuyện với những nhân vật phụ để thu thập những tin tức có giá trị từ họ. Hiện trò chơi chưa ấn định ngày ra mắt cụ thể.

-AASA-

Hãng phát hành: Capcom
Hãng phát triển: Ready at Dawn
Thể loại: Hành động
Hệ máy: Wii
Ngày phát hành: Q3 2008

Sau khi Clover Studio "tan đàn xẻ nghé", Okami, tên của Game phiêu lưu, nhập vai tạo ấn tượng mạnh cho người chơi nhờ những nét đặc sắc trong Gameplay cũng như phong cách họa hình đầy ấn tượng của Nhật Bản 1 lần nữa sẽ tái xuất hiện. Gần đây, Capcom tuyên bố sẽ phát hành Okami trên Nintendo Wii và người gồng gánh công tác phát triển lần này sẽ là Ready At Dawn, Studio thực hiện Daxter và sắp tới là God of War: Chains of Olympus. Lần xuất hiện trên Wii hứa hẹn sẽ đem nhiều thăng bậc mới vì người chơi sẽ ko còn phải loay hoay trên tay cầm PS2 mà trực tiếp "họa hình" nhờ tính năng cảm nhận vận động trực tiếp (motion-sensing) của tay cầm Wii.

-AASA-

ONE ORDINARY MAN.
ONE EXTRAORDINARY ADVENTURE.

UNCHARTED
DRAKE'S FORTUNE

Prepare yourself for the adventure of a lifetime as modern-day fortune hunter Nathan Drake sets out to find the legendary treasure of El Dorado. Swarmed by pirates and mercenaries, Nate must rely on his wits to survive, while trying to unlock the secrets of this fabled prize. He's just an ordinary guy, hell-bent on an adventure that will be anything but.

PROCESSING POWER

Utilizing the raw power of the Cell, each frame is generated using dozens of subtle layered motions. This creates fluid character movements and realistic facial expressions, all while maintaining the desired responsiveness of the controls.

GRAPHICS

With the ability to create sophisticated lighting models, complex pixel shaders, dynamic real-time shadowing and an advanced water simulation, the RSX creates a level of immersion and believability in a world unlike any you've ever experienced.

PLAY BEYOND

ONLY ON
PLAYSTATION.3

TEEN T
ESRB

Blood
Language
Mild Suggestive Themes
Use of Tobacco
Violence

www.uncharted-thegame.com

Uncharted: Drake's Fortune is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Created and developed by Naughty Dog, Inc. ©2007 Sony Computer Entertainment America Inc. "PlayStation," "PLAYSTATION" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Play BEyond" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "Cell Broadband Engine" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.

NAUGHTY DOG

God of War: Chain of Olympus

Phát hành: SCEA
Phát triển: Ready at Dawn
Thể loại: Hành động
Ngày phát hành: 04/03/2008

Bản demo của God of War : Chain of Olympus vừa ra mắt đã được giới đánh giá game và cộng đồng Fan đông đảo nhiệt liệt ủng hộ. Hãy xem cách mà Kratos sẽ đến với PSP như thế nào trong phiên bản GoW: CO sẽ ra mắt vào quí 1 năm 2008

Câu chuyện của GoW:CO đưa chúng ta trở lại quá khứ, khoảng giữa thời điểm những năm tháng làm nô lệ của các vị thần trên đỉnh Olympus với trước khi nối tiếp công cuộc báo thù Ares ở phiên bản GoW đầu tiên. Nhiệm vụ của Kratos lần này ko kém phần khó khăn, người anh hùng bất hạnh 1 lần nữa phải rong ruổi đến Tartarus thông qua cánh cổng của thần Hades, nơi anh sẽ đối mặt với những thử thách mà chính các vị thần cũng ko thể nào lường trước được những mối hiểm họa tiềm ẩn ... Sẽ những khó khăn nào đón đầu Kratos ở phía trước?

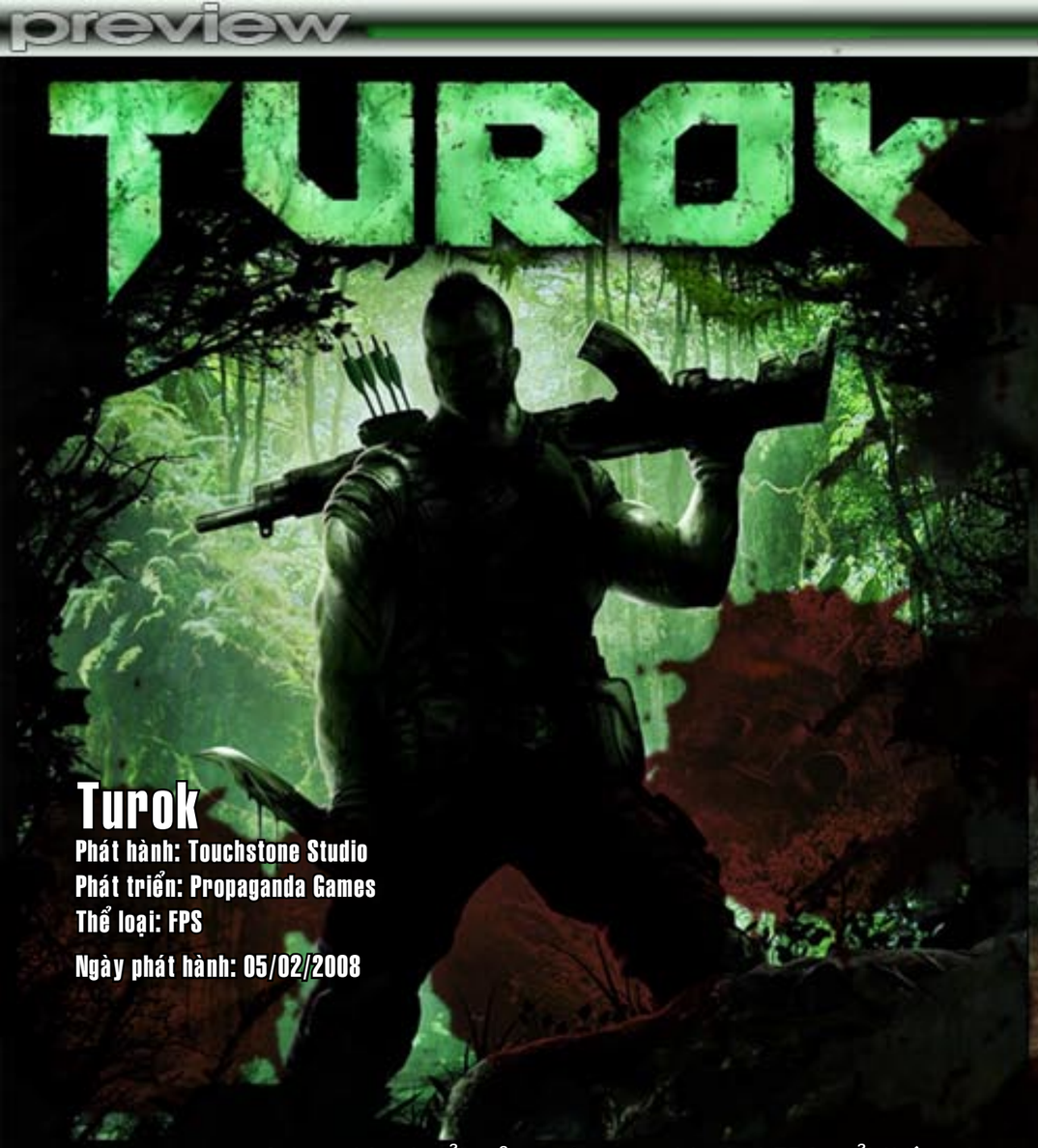
Phiên bản demo của GoW:CO được phát hành vào cuối tháng 9 năm nay mang tên Battle of Attica. Hơn nữa, Attica cũng là điểm đến đầu tiên trong cuộc hành trình của Kratos, nơi anh đối mặt với những chiến binh Ba Tư sung mãn, hiếu chiến cùng sinh vật khổng lồ được biết đến với cái tên Basilisk.

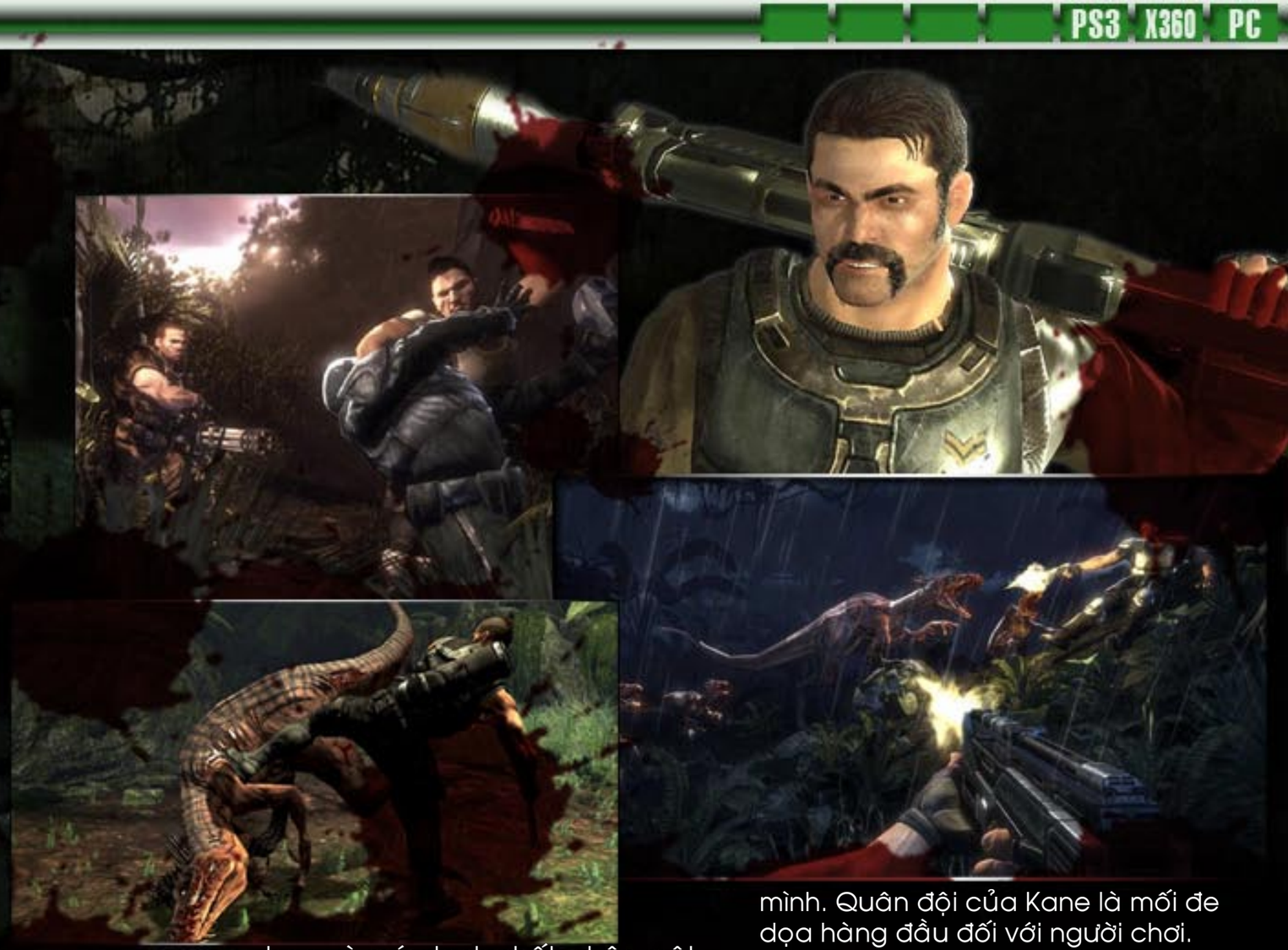
Bạn sẽ ấn tượng khi nhận ra rằng GoW:CO hấp dẫn chẳng kém gì so với 2 phiên bản dành cho PS2. Vẫn những nút bấm quen thuộc, những chiêu thức combo liên hoàn đẹp mắt mang đúng nhãn hiệu "thần chiến tranh" Kratos. Đoạn demo ko quá dài, bạn có thể hoàn thành trong khoảng 20 phút. Trong cỡ chừng 20 phút đó, bạn sẽ đối diện với nhiều trận đánh từ nhỏ đến lớn, làm quen với hệ thống điều khiển và đặc biệt là... giải quyết 2 con boss mà nhà phát triển Ready At Dawn "tặng" kèm theo bản demo. Pha dạo đầu với con Basilisk chỉ là "hâm nóng" và trận đánh nảy lửa thật sự diễn ra giữa Kratos với Persian King sau đó ko lâu. Gã này ko thật sự khó chơi nhưng Efreet, tên của thứ phép Kratos được trang bị được sau trận đánh mới là điểm nhấn sau cùng. Tiếng gầm của Basilisk kết thúc bản demo từ tầm nhìn của Kratos, điều đó vẫn khiến bạn cảm thấy hụt hẫng vì ... quá lâu để có thể đợi bản chính thức ra mắt.

GoW:CO có lẽ là game dành cho PSP phát huy tối đa sức mạnh phần cứng của hệ máy này. Hình ảnh trong Game đc đánh giá một 9 một 10 với phiên bản trên PS2 dù có vẻ... ko chính xác cho lắm nhưng nếu đích thân chiêm ngưỡng bạn sẽ thấy đây là 1 game có đồ họa nổi bật giữa các Game PSP khác. Tốc độ khung hình trong GoW:CO khá tốt, điều đó hỗ trợ tối đa cho người chơi và ko làm gián đoạn "sự cao hứng" của bạn.

Tất cả những yếu tố trên ko biến GoW dành cho PSP là "cái bóng" cho phiên bản trên PS2 và chắc chắn 1 điều, sự trở lại của Kratos sẽ ko làm bạn thất vọng.

-AASA-





Turok

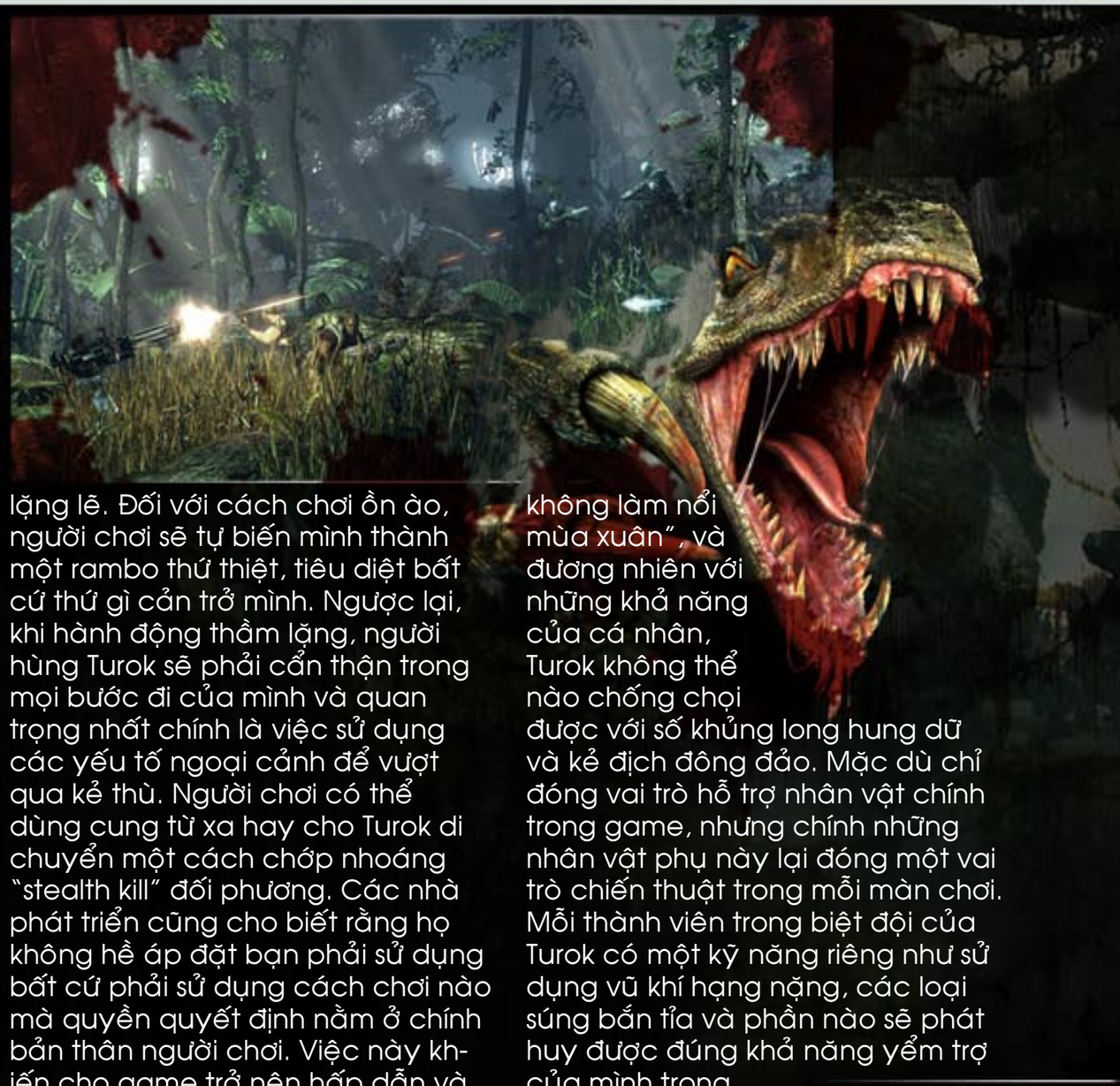
Phát hành: Touchstone Studio
Phát triển: Propaganda Games
Thể loại: FPS
Ngày phát hành: 05/02/2008

Những tên tuổi của các đại gia FPS trên thị trường game hiện nay như Half-Life, Doom hay Halo trở nên cái bóng bao trùm quá lớn, trong khi sự xuất hiện của những "sát thủ" mới như Crysis, Bioshock trở thành những "quả bom tấn" khiến những FPS fan luôn cân nhắc đắn đo và hồi tưởng về những cái tên nổi trội từng "làm mưa làm gió" về trước dường như bị lãng quên. Một chút hy vọng le lói khi cái tên Turok, phiên bản mới nhất cùng tên của một sê-ri FPS nổi tiếng trước đây được phục hồi với sự phô diễn sức mạnh khá kinh ngạc. Nhưng có một câu hỏi còn bỏ ngỏ: Liệu khi xuất hiện vào đầu năm 2008, Turok có tỏa sáng?

Khác với cốt truyện nguyên tác trong bộ truyện comic cùng tên hay những phiên bản trước, lần này bối cảnh Turok sẽ diễn ra tại một hành tinh bên ngoài hệ mặt trời với hệ thông sinh thái như Trái Đất. Bạn sẽ vào vai Joseph Turok, cựu thành viên của Wolf Pack - một trong những nhóm đánh thuê tàn bạo và máu lạnh nhất, nhận một nhiệm vụ từ tổ chức Whiskey Company: bắt sống Roland Kane và chiếm cứ pháo đài của hắn trên hành tinh lạ kia. Mọi chuyện sẽ thật đơn giản nếu Kane không phải là thủ lĩnh huyền thoại của Wolf Pack, giờ đây Turok sẽ phải đối mặt với người thầy cũ của mình trong một hoàn cảnh thật nghiệt ngã...

Turok vẫn tiếp tục đi theo truyền thống của mình với việc điều khiển nhân vật qua góc nhìn ngôi thứ nhất. Là một game thuộc thể loại "Survival Shooter", bạn sẽ phải học cách sống sót trong khu rừng đầy ắp những nguy hiểm đang rình rập mình. Quân đội của Kane là mối đe dọa hàng đầu đối với người chơi. Chúng rất có số lượng rất đông, được trang bị những vũ khí cực kì tối tân hiện đại, sẵn sàng hạ thủ bạn ngay khi có cơ hội. Kế đến phải kể chính là những con khủng long đặc trưng của dòng game Turok, giờ đây chúng đã thông minh hơn với nhiều chủng loại đa dạng và có thể tấn công cả người chơi lẫn kẻ thù. Điều này đã tạo cho người chơi một lựa chọn mới chính là khả năng dụ những con khủng long này để tiêu diệt kẻ địch mà không tốn một viên đạn nào.

Để sống sót trong cuộc phiêu lưu, game cung cấp cho người chơi hai lựa chọn chính: ồn ào và



lặng lẽ. Đối với cách chơi ồn ào, người chơi sẽ tự biến mình thành một rambo thứ thiệt, tiêu diệt bất cứ thứ gì cản trở mình. Ngược lại, khi hành động thầm lặng, người hùng Turok sẽ phải cẩn thận trong mọi bước đi của mình và quan trọng nhất chính là việc sử dụng các yếu tố ngoại cảnh để vượt qua kẻ thù. Người chơi có thể dùng cung từ xa hay cho Turok di chuyển một cách chớp nhoáng "stealth kill" đối phương. Các nhà phát triển cũng cho biết rằng họ không hề áp đặt bạn phải sử dụng bất cứ phải sử dụng cách chơi nào mà quyền quyết định nằm ở chính bản thân người chơi. Việc này khiến cho game trở nên hấp dẫn và thú vị hơn bởi với cùng một mục đích mà người chơi có nhiều cách xử lý khác nhau.

Với lối chơi linh hoạt và phóng khoáng, Turok kết hợp nhuần nhuyễn những đặc tính của game bắn súng với những ưu điểm từ một game hành động bí mật. Tuy vậy, anh chàng Turok không hề đơn độc từ đầu đến cuối game mà còn có sự song hành của những người đồng đội của mình. "Một cánh én không làm nổi mùa xuân", và đương nhiên với những khả năng của cá nhân, Turok không thể nào chống chọi được với số khủng long hung dữ và kẻ địch đông đảo. Mặc dù chỉ đóng vai trò hỗ trợ nhân vật chính trong game, nhưng chính những nhân vật phụ này lại đóng một vai trò chiến thuật trong mỗi màn chơi. Mỗi thành viên trong biệt đội của Turok có một kỹ năng riêng như sử dụng vũ khí hạng nặng, các loại súng bắn tỉa và phần nào sẽ phát huy được đúng khả năng yểm trợ của mình trong game.

Việc lựa chọn engine Unreal 3 làm nền tảng để phát triển Turok của Propaganda Games cũng có ý đồ để khai thác tối đa mảng multiplayer trong game. Turok sẽ hỗ trợ chơi mạng, tất nhiên những chế độ chơi quen thuộc thường thấy như co-op, capture the flag hay team deathmatch cũng sẽ xuất hiện. Đương nhiên, những nét riêng của Turok sẽ xuất hiện trong phần multiplayer, đó là ngoài đối phương là những người bạn của mình, cả hai bên đều phải dè chừng những con khủng long xuất hiện ngẫu nhiên trong mỗi màn và tấn công cả hai phe. Ngoài ra, những nhiệm vụ nhỏ cũng được tích hợp vào nhằm tăng thêm tính hấp dẫn, quyết liệt và thêm hiệu ứng chiến tranh hơn thay vì chỉ quanh đi quẩn lại tìm mọi cách tiêu diệt đối phương.

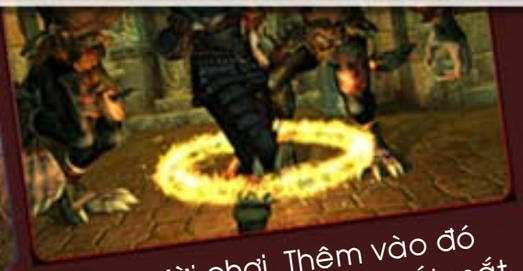
Không thể phủ nhận Unreal 3 là một trong những engine đồ họa tân tiến nhất bây giờ, điều đã được kiểm định qua những Gears of War và Unreal Tournament 3. Qua những đoạn trailer, bối cảnh chủ yếu trong Turok là rừng rậm được chăm chút rất tỉ mỉ và khéo léo từ những cây dại, bụi cỏ cho tới những tán cây rậm rạp, nhằm tô đậm lên khung cảnh hoang sơ và không kém phần hùng vĩ của mình. Thật thiếu sót nếu không nhắc tới những "nhân vật chính thứ hai" trong game - những con khủng long được thể hiện với lớp da dầy nổi bật với những nếp nhăn và vân trông rất thực tế, như thể nhà phát triển đã "thổi" cho chúng một linh hồn. Rừng bạt ngàn âm u, những ngọn núi lửa ẩn chứa những khu nghiên cứu bí mật rất lý tưởng để trở thành bối cảnh chính cho một game giả tưởng như Turok.

Sau nhiều năm vắng bóng, Turok giờ đây đã trở lại với sự đầu tư cao trong lối chơi lẫn hình thức bên ngoài. Lấy thành công của các phiên bản trước làm bệ phóng, liệu Turok có tỏa sáng trong lần trở lại này hay không?

kiug & Tên truy cập

Sacred 2: Fallen Angel

Phát hành: Ascaron Entertainment GmbH
Phát triển: Ascaron Entertainment GmbH
Thể loại: Action RPG
Ngày phát hành: Q4 2008



Với những người say mê thể loại RPG hack n slash thì Sacred của nhóm phát triển gaame đến từ nước Đức - Ascaron là 1 tựa game không thể không nhắc tới. Có thể bạn sẽ cho rằng Sacred bắt tchước quá nhiều bậc đàn anh nổi tiếng " Diablo 2", điều đó không thể phủ nhận hoàn toàn, tuy nhiên khi bạn đã bước vào thế giới Sacred thì vẫn sẽ phải công nhận Sacred có những mặt tích cực của riêng nó mà không hề trùng lặp với những game RPG khác.

Bản Sacred 1 đã gây một tiếng vang lớn tại Đức từ lúc phát hành, làm lu mờ cả Diablo huyền thoại vẫn đang được bày bán tại đây. Tuy rằng chưa gây được ảnh hưởng lớn lên giới gamer toàn cầu song sự thành công của Sacred ngay trong lòng nước Đức là quá đủ để bảo đảm cho thành công của những bản game kế tiếp trong tương lai. Và thế là Sacred 2 : Thiên thần sa ngã (Fallen Angel) đã ra đời như sự tiếp bước của một chương mới trong lịch sử game RPG.

Vẫn giữ nguyên những yếu tố cơ bản đã quá quen thuộc với các fan của thể loại RPG: góc nhìn thứ 3 với những nhân vật anh hùng mạnh mẽ với các phép thuật và sức mạnh hơn người, các nhiệm vụ chính dọc theo cốt truyện đầy hấp dẫn và thu hút cùng vô số các nhiệm vụ phụ (theo một số nguồn tin thì số side quest có thể lên tới 600 quests - một con số đủ làm thoả mãn tất cả những ai mê tìm tòi khám phá thế giới rộng lớn trong game. Thêm vào đó là khả năng hỗ trợ rất tốt cho chế độ co – ops khi đánh LAN.

Điều gây ấn tượng lớn với cá nhân người viết (ở đây bạn ý nói là người lập trình game hả) đó là chế độ camera rất thoải mái, có thể xoay ngang dọc, phóng to thu nhỏ theo ý thích của người chơi. Thêm vào đó là hiệu ứng đồ hoạ rất bắt mắt, đặc biệt là hiệu ứng ánh sáng và chuyển động của những gợn sóng trên mặt nước, phải nói đồ hoạ của Sacred 2 quả thực đã vượt trội so với những game RPG hiện nay. Trong game, thời gian được bố trí theo chu kì ngày và đêm, trong đó 30 sẽ là ngày và 15 là đêm. Điểm hay chính là việc các NPC trong game cũng

hành xử theo chu kì thời gian như đời thực.

Mỗi khu vực trong game đều mang một vẻ riêng biệt và không trùng lặp với nhau, thậm chí kể cả những viên gạch lót đường, tượng đá, hồ nước … Ascaron đã thực hiện một bước tiến vượt bậc trong việc thiết kế game khi họ khẳng định sẽ thực hiện mô phỏng các hoạt động trong game hoàn toàn là hand – made, nhiều động tác chi tiết đến mức không khác gì đời thực.

Phần âm nhạc trong game được phụ trách bởi nhóm riêng biệt và hứa hẹn sẽ không làm thất vọng những ai thích cảm giác vừa phiêu lưu vừa đắm mình trong những giai điệu của xứ sở huyền bí – Sacred. Khi bạn đi trên những thảm cỏ êm đềm, rảo bước theo con suối nên thơ, nhạc nền sẽ là những bản nhạc đồng quê êm ái. Ngược lại khi bước vào những trận chiến không khoan nhượng với kẻ thù, nhạc nền sẽ được thay bằng những bản rock đầy hưng phấn và rất hợp với không khí chiến trận.

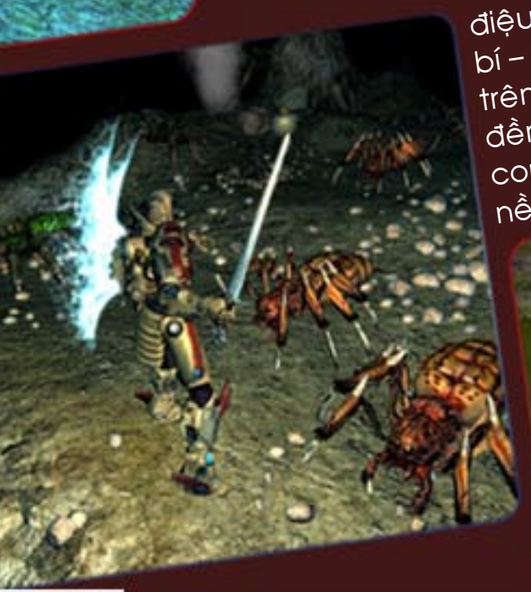
Người chơi có thể chọn 1 trong 6 class nhân vật, mỗi nhân vật sẽ có một tính cách đặc trưng riêng: tốt, xấu và trung lập. Tính cách của nhân vật sẽ ảnh hưởng rất nhiều đến việc các NPC sẽ cư xử với bạn như thế nào, bạn muốn mọi người dành cho bạn ánh mắt đầy ngưỡng mộ hay những cái nhìn thù địch ?

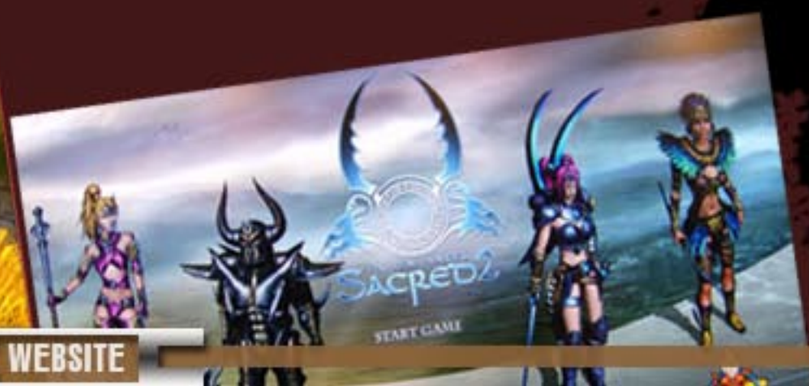
Hệ thống phép thuật sẽ có điểm khác biệt so với các game RPG khác, đó là bạn được quyền chọn một số phép thuật cơ bản ngay từ khi bắt đầu game, sau đó sẽ học thêm các phép thuật khác trong quá trình chơi. Điểm sáng tạo lớn nhất ở hệ thống chiến đấu đó là khả năng kết hợp các kĩ năng với nhau, ví dụ bạn có thể kết hợp phép cầu lửa Fireball với phép bão tố Storm để tạo thành phép mới : một cơn bão lửa Fire storm rất ấn tượng. Tuy nhiên không phải các kĩ năng đều có thể kết hợp với nhau tốt được, ví như bạn thử kết hợp phép thuật lửa với phép thuật nước, kết quả thu được chỉ là con số 0. Nhưng bạn có thể yên tâm vì Ascaron đã hứa sẽ cung cấp thông tin về cách kết hợp, lắp ghép các kĩ năng với nhau một cách đầy đủ nhất.

Hệ thống multiplay của Sacred 2 rất đa dạng, hỗ trợ từ 16 đến 32 người chơi cùng lúc, một con số khá lớn so với các game đi trước như Titan quest hay Loki … và hệ thống chat, quản lý party khá hợp lý. Ascaron còn tiết lộ sẽ phát triển hệ thống chơi LAN theo campaign, mặc dù vẫn chưa rõ về việc campaign này có liên hệ gì với mục single play song game hay không. Đó vẫn là một ẩn số !!!

Còn quá sớm để nói về thành công của Sacred 2, nhưng với những RPG fans thì Sacred 2: Thiên thần sa ngã chính là món quà lớn nhất nhân dịp bước sang năm mới 2008

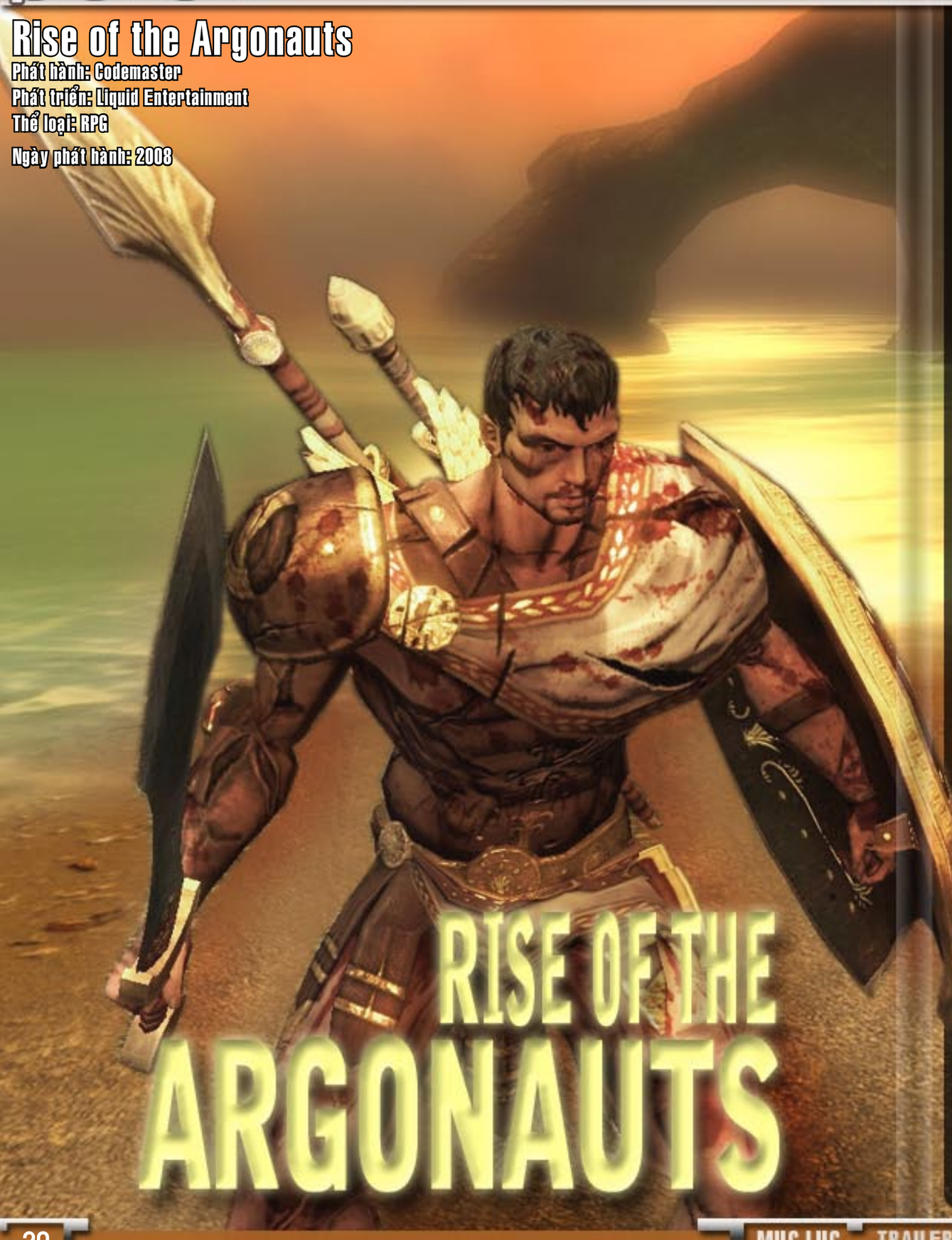
acm_no1





Rise of the Argonauts

Phát hành: Codemaster
Phát triển: Liquid Entertainment
Thể loại: RPG
Ngày phát hành: 2008



Truyền thuyết của... Liquid Entertainment

Jason là vị vua hùng mạnh của Iolcus – đất nước nằm trên một hòn đảo xinh đẹp. Đến tuổi trưởng thành, Jason chọn cho mình một cô gái anh yêu thương và kết duyên vợ chồng. Đám cưới đang diễn ra tốt đẹp thì người vợ chưa cưới của Jason bị bắt cóc bởi một kẻ bí ẩn. Thật khủng khiếp khi anh tìm lại được người yêu thì đó chỉ là một cái xác không hồn. Không chấp nhận sự thật phũ phàng, Jason quyết tâm thay đổi số phận. Để làm sống lại người yêu, chỉ có cách duy nhất là nhờ vào phép thuật thần kì của bộ lông cừu vàng, nhưng để lấy được nó thì không dễ dàng chút nào. Và cuộc hành trình của Rise of the Argonauts (ROA) bắt đầu...

Đi ngược truyền thống

Một game RPG thường với một anh chàng vô danh tại một ngôi làng vô danh, bị cuốn vào cuộc chiến giữa các thế lực. Trong cuộc chiến đó, nhân vật chính của chúng ta sẽ mạnh mẽ hơn qua từng giai đoạn, và để đạt được sức mạnh vô song, thời gian phải trải qua sẽ khá dài. Tuy nhiên, điều đó... "xưa rồi Diễm ơi". ROA sẽ cho bạn bắt đầu với cương vị là một vị vua hùng mạnh. Ngay từ đầu, Jason đã có những vũ khí và giáp trụ vào loại xịn, cùng với những kĩ năng chiến đấu của một chiến binh dày kinh nghiệm. Nhưng điều đó không có nghĩa là Jason có thể vỗ ngực tự xưng "hận đời vô đối". Xuyên suốt cuộc hành trình, anh sẽ phải đối mặt với nhiều kẻ thù hung hãn và việc nâng cấp vũ khí cùng các kĩ năng là điều phải làm. Nói đến các vật dụng trong ROA, khi nhặt được items, bạn sẽ không phải lo về chỗ chứa trong túi đồ (inventory) mà tất cả sẽ được đưa về thuyền Argo.

Nếu trong các game trước đây, để có được tiền trang trải chi phí, người chơi phải giết từng con mobs, kiếm vật dụng bán đi thì ROA lại khác. Sẵn là một vị vua giàu có với cả một vương quốc, xem ra việc nhặt đồ đem bán đối với Jason quá... phi lý. Điều này sẽ giúp bạn cảm thấy thoải mái hơn trong cuộc hành trình của mình, tập trung hành động mà không phải lo lắng nhiều về kinh tế.

Nhưng vẫn giữ những nét quen thuộc và cải tiến

Trong ROA, người chơi sẽ đưa Jason phiêu lưu qua những hòn đảo của các vị thần. Mỗi một hòn đảo là một màn riêng, bao gồm những kẻ thù khác nhau. Được biết hệ thống nhiệm vụ trong mỗi đảo là rất phong phú, và khi chưa làm hết các nhiệm vụ, bạn có thể quay lại những hòn đảo này để khám phá. Việc di chuyển giữa các đảo sẽ nhờ vào con thuyền Argo.

Hệ thống các nhân vật của ROA khá phong phú với những vị anh hùng nổi tiếng trong thần thoại Hy Lạp. Mỗi một nhân vật sẽ có những khả năng đặc biệt riêng, phù hợp với từng hoàn cảnh. Hercules với đôi tay vô địch có thể nắm gọn từng tên

địch, quăng quật thoải mái hay khóa chặt đối thủ, giúp Jason có thể hành động dễ dàng hơn. Còn Atalanta với tốc độ nhanh và khả năng bắn cung lại là lựa chọn tốt trong việc quấy rối kẻ địch.

Vũ khí trong game sẽ có đủ các chủng loại với những tính năng riêng, thích hợp với những kẻ thù khác nhau. Lấy một ví dụ: bạn phải đối đầu với một nhóm lính cầm khiên loại nặng. Chiến đấu với chúng, nếu tấn công trực diện chắc chắn sẽ không ăn thua. Tuy nhiên người chơi có thể dùng giáo, chạy lòng vòng và "thọt" một nhát vào góc hiểm hay cầm một cái chùy "tổ bố" đập nát cái khiên và dùng kiếm chém đôi người tên lính. Một cách khác là phối hợp với Hercules, nhấc bổng tên lính lên và nhiệm vụ của Jason là "giải quyết". Lối chơi linh hoạt cùng việc phối hợp với đồng đội sẽ giúp người chơi có nhiều điều để thử nghiệm và khám phá.

Cũng như các game hack n slash khác, các cuộc hội thoại của Jason hầu như không ảnh hưởng tới cuộc hành trình. Tuy nhiên khi trò chuyện với các vị thần thì lại khác vì mỗi câu trả lời sẽ đem lại những "hiệu quả" khác nhau. Chẳng hạn trong một cuộc hội thoại với Artemis, sẽ có những câu hỏi lựa chọn có liên quan đến Ares. Nếu bạn trả lời với chiều hướng làm hài lòng Artemis nhưng ko hài lòng Ares thì hãy cẩn thận, bảng skill của bạn rất có thể sẽ thiếu đi những kĩ năng từ vị thần này.

Những điểm khác...

ROA được phát hành trên cả PC và console next –gen nên chất lượng đồ họa sẽ là một điểm mạnh của game. Khung cảnh cũng như các nhân vật được thiết kế rất chi tiết. Một điểm thú vị là khi đến những hòn đảo khác nhau, phong cách cũng sẽ thay đổi theo tính chất của vị thần cai quản vùng đảo đó. Bạn sẽ được chiêm ngưỡng một khung cảnh xanh mướt của rừng cây trên vùng đất của Artemis còn khi đến với hòn đảo của Apollo, việc phải di chuyển trên một sa mạc là điều không tránh khỏi.

Giao diện của ROA cũng được nhà sản xuất chăm chút. Thanh UI cùng các chi tiết trên màn hình sẽ được tinh giảm tối đa nhưng vẫn "đủ dùng", tạo một không gian rộng rãi để hành động. Trò chơi cũng có mục chơi mạng để những người chơi có thể phối hợp với nhau trong cuộc hành trình tìm bộ lông cừu vàng.

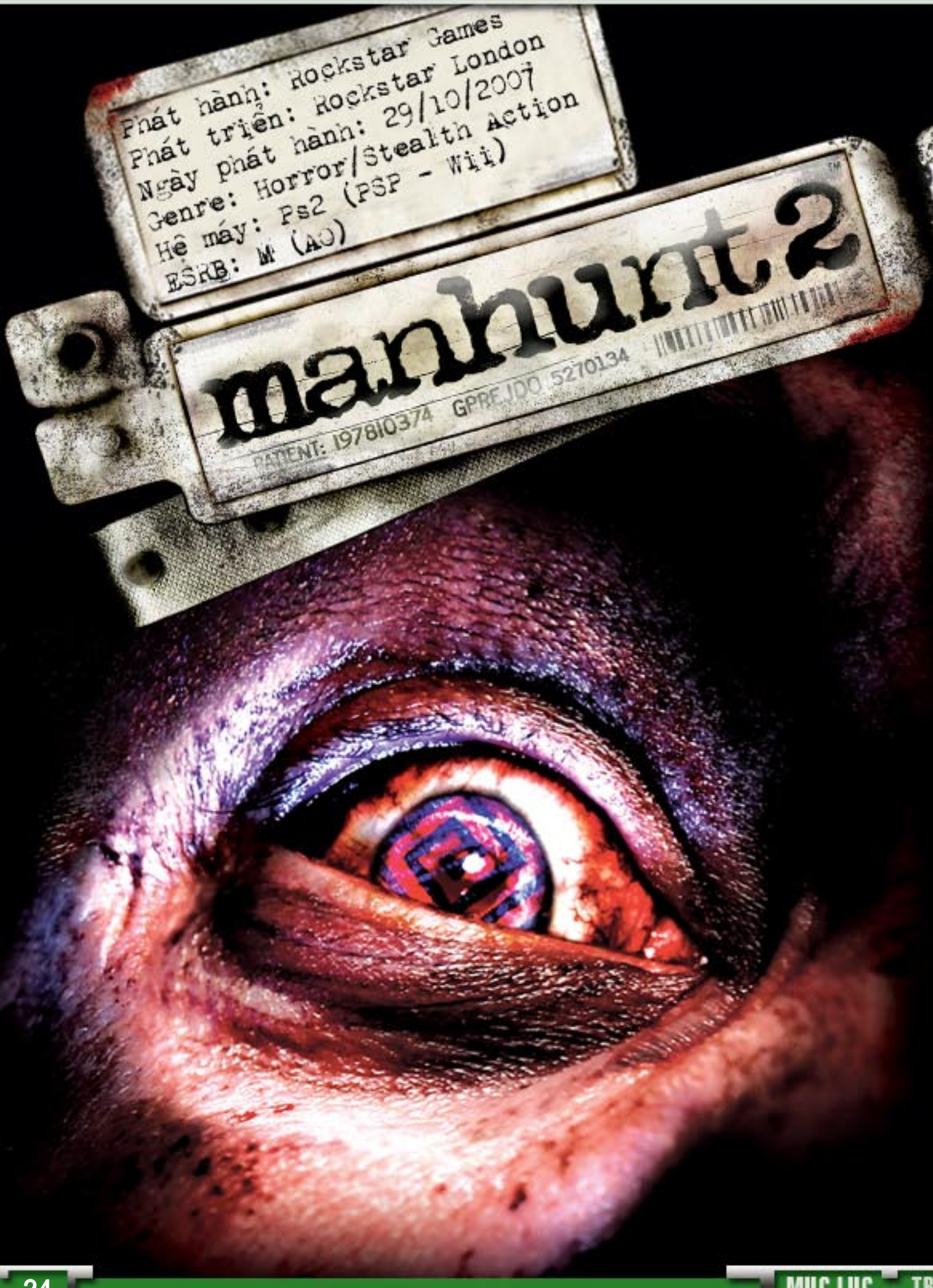
Đáng chờ đợi ?

Đó vẫn là một câu hỏi để ngỏ dành cho ROA. Vẫn còn quá sớm để khẳng định thành công của ROA nhưng với những gì nhà sản xuất đã hứa hẹn, hi vọng đây sẽ là một tựa RPG đáng giá của năm 2008.

-sevenkingdoms-

'A DIFFERENT BREED'
GAME INFORMER
A RUTHLESS MERCENARY,
A MEDICATED PSYCHOPATH,
AN ALLIANCE MADE IN HELL.
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN
WWW.KANEANDLYNCH.COM
IN-STORES NOVEMBER 2007
MATURE 17+
Blood
Drug Reference
Intense Violence
Strong Language
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
Games for Windows LIVE
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Io-Interactive
eidos

WHEN ALLIES BETRAY YOU, YOU BECOME THE ENEMY
METAL GEAR SOLID
PORTABLE OPS PLUS
+BRAND NEW STAND-ALONE ADDITION TO 2006'S AWARD-WINNING STEALTH ACTION TITLE
+ENJOY MORE MAPS, MISSIONS, AND PLAYABLE CHARACTERS FROM THE *METAL GEAR SOLID* UNIVERSE
+NEW "INFINITY MISSION" SINGLE PLAYER MODE
AVAILABLE NOW
TEEN
Mild Suggestive Themes
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org
Game Experience May Change During Wireless Play.
PSP
PlayStation Portable
KONAMI
www.konami.com
© 1987 2007 Konami Digital Entertainment Co., Ltd. "METAL GEAR SOLID" and "METAL GEAR SOLID PORTABLE OPS" are trademarks or registered trademarks of Konami Digital Entertainment Co., Ltd.
Developed by Konami Digital Entertainment Co., Ltd. Published by Konami Digital Entertainment, Inc. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Internet connection and Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).



Bạn có bao giờ thật sự quan tâm đến chuẩn đánh giá ESRB ở mỗi bìa đĩa Game trước khi xem xét nội dung, chất lượng đồ họa của Game? Nếu bạn quan tâm đến Manhunt 2, hãy xem xét kĩ nội dung bài viết này, nó thật sự sẽ khiến bạn cân nhắc liệu có nên chọn nó để giải trí đơn thuần hay không.

Sau thành công của bản Manhunt đầu tiên, Rockstar quyết định thực hiện tiếp phiên bản thứ 2 dành cho hệ máy PS2. Nói công bằng, vào thời điểm Manhunt 1 ra mắt có khá nhiều game thể loại hành động ám sát STA (Stealth Action) cạnh tranh nhưng giờ những cái "lạ" mà sản phẩm của Rockstar được đánh giá cao hơn hẳn. Đó cũng là lý do Manhunt 2 được ấn định ngày phát hành và lần trở lại này ko dừng ở PS2 mà còn "bành trướng" sang PSP và cả Nintendo Wii.

Bạn sẽ thấy gì khi vừa nhìn thấy bìa đĩa của Manhunt 2? Rất ấn tượng và phù hợp với chủ đề chính của 1 game hành động pha lẫn yếu tố kinh dị. Dĩ nhiên sẽ ko mang màu sắc "ma quái" như Silent Hill, Resident Evil nhưng cảm giác qua vài vòng chơi sẽ thấy bạn đang sắp sửa đối diện với những nỗi sợ hãi mới. Các tình tiết trong Manhunt 2 lần này khác xa so với bản đầu tiên. Jeronimo Barrera, nhà chịu trách nhiệm sản xuất tiết lộ rằng phần kết ở Manhunt 1 đã quá hoàn hảo, rõ ràng và chẳng còn lý do nào chi bằng... giới thiệu những nhân vật mới, tình tiết mới. Ư thì mới, hãy làm quen với Daniel Lamb hay vẫn đc gọi thân mật bằng cái tên "Danny" cùng cộng sự đắc lực, Leo Kasper. Danny vốn từng là 1 nhà khoa học trong kế hoạch có tên gọi "The Pickman Project" nhưng lại bị nhốt ở nhà thương điên Dixmor vì những hành vi bất thường của mình. Một ngày nọ, anh được cộng sự Leo giúp đỡ để trốn thoát khỏi Dixmor và đuổi theo dấu vết còn sót lại để tìm ra kí ức trước thời điểm T.P.P. "Danny" Daniel Lamb thật sự là ai?

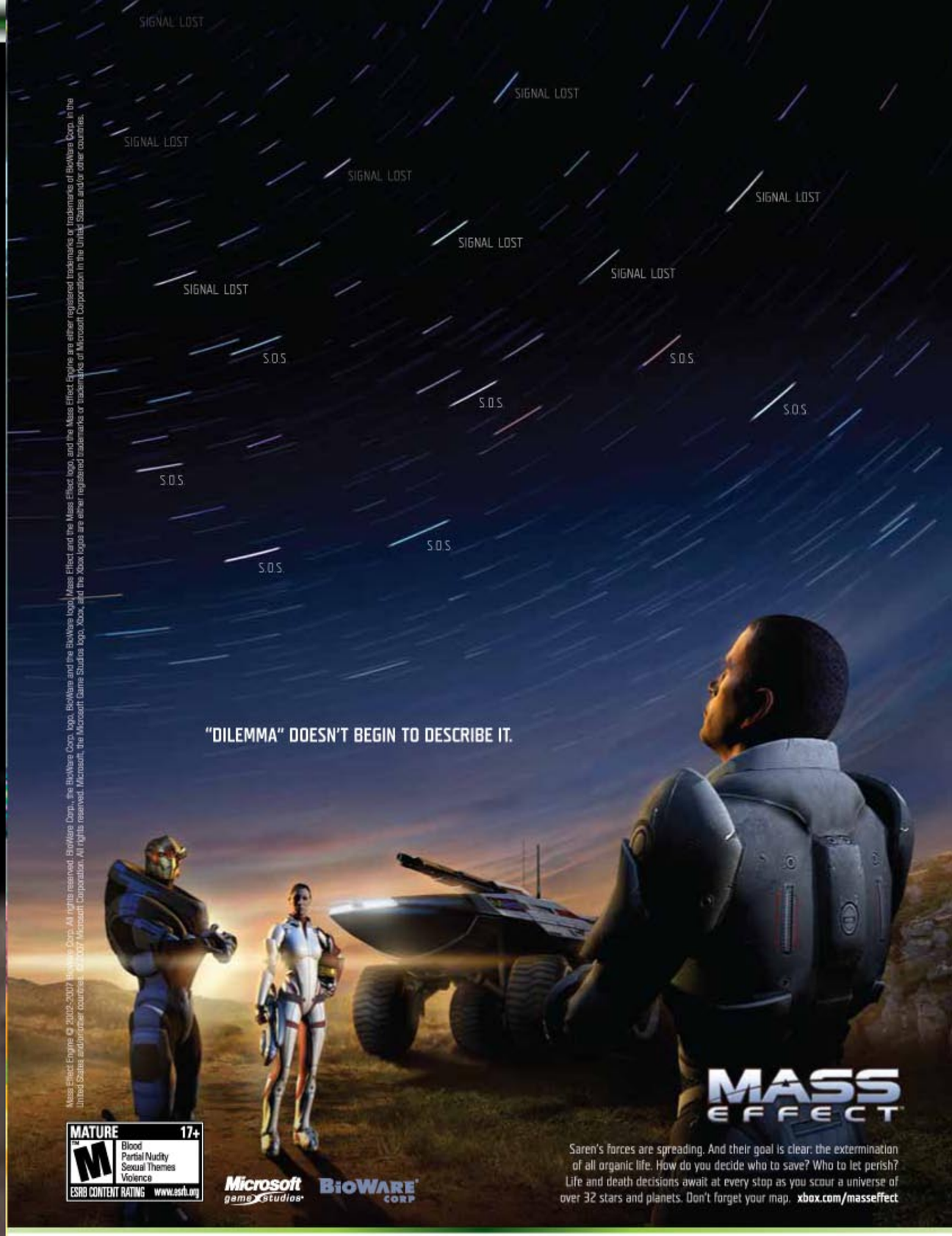
Cảnh báo, bạn đang theo dõi một game có tính "bạo lực" vượt dự đoán. Giết chóc để qua màn, đó hình như là mục

đích chính và duy nhất của game. Một cách nào đó, Manthunt 2 gây ấn tượng mạnh với những pha "stealth" bằng nhiều hung khí khác nhau từ 1 cái bao nylon cho đến những lưỡi rìu, búa tạ, etc ... Điều khiển nhân vật chính Danny (1 số màn bạn sẽ điều khiển Leo), bạn nhẹ nhàng di chuyển bóng tối, theo dõi nhất cử nhất động của đối phương và tùy thời điểm thích hợp để "dứt điểm" bằng nút R1. Bóng tối trong game chính là nơi gần như duy nhất để có thể ẩn nấp trước sự truy đuổi của kẻ thù. Nhìn chung, game ko đánh đố quá khó cho người chơi, cái chính là việc vận dụng gợi ý để qua một số màn cũng như giải quyết nhiều kẻ thù cùng một lúc hay bỏ qua để tiến đến một khu vực khác trong tích tắc.

Đây đúng là một game hành động kinh dị sẽ khiến bạn cảm thấy rợn cả người khi chơi. Những pha "stealth" trên mức bình thường, những cách thức giết người dã man nhất mà có lẽ ko bộ film kinh dị nào có thể... "đầy đủ" như khi chơi Manhunt 2. Màn hình đỏ sẫm và như vương cả máu khi Danny "hạ gục" đối phương cùng âm thanh rè rè như tiếng tivi mất sóng lẫn trong đó cái gì nghe the thé tiếng rên la ỉ ôi làm bạn... toát cả mồ hôi lạnh. Những khung cảnh xuất hiện trong game cũng làm người chơi rùng mình. Khi là khu nhà cũ đôi lúc như thấy... bóng hình ai đó, khi là những nhà máy cũ đèn chớp tắt chớp tắt. Bạo lực trong Manhunt 2 thật sự là điều đáng quan tâm, giết chóc không lý do và nhiều lúc bạn cảm thấy lạc lõng, muốn "bệnh" với game này.

Có những điều mà bạn có lẽ chưa biết về Manhunt 2 như dù chưa ra mắt nhưng đã gây nên những đợt "sóng ngầm" như việc bị "rò rỉ" bởi một nhân viên trong hãng hay UK cấm "triệt" Manhunt 2 phát hành tại đây, ESRB đề nghị từ M phải chuyển sang AO (dành cho 18+). Manhunt 2 hẳn là một game kén người chơi do những hạn chế và mức độ bạo lực quá mức cần thiết. Lựa chọn mua Manhunt 2 hay không dĩ nhiên còn tùy vào bạn nhưng hãy cân nhắc về điều đó một cách kĩ lưỡng để rồi bạn sẽ không cảm thấy hối tiếc cho về sau, hi vọng như thế.

-yugi_hiro-



Từ trước đến nay, khi nhắc đến thể loại game thể thao (Sports) và đặc biệt là bóng đá, người ta nghĩ ngay đến 2 ông lớn trong làng game thế giới : Electronic Arts (EA) và Konami với 2 tựa game bóng đá rất nổi tiếng FIFA và Winning Eleven / Pro Evolution Soccer (WEPES). Đến hẹn lại lên, vào mùa thu mỗi năm, cả FIFA và WEPES đều cho ra những bản game mới nhất của mình. Tháng 9 vừa rồi, người hâm mộ trên toàn thế giới đã được thưởng thức FIFA08, còn trong tháng 10 vừa qua, phiên bản mới nhất của WEPES đã đến tay người chơi : Pro Evolution Soccer 2008 ! (PES2008)

Năm nay, trong PES2008, Konami đã đem đến cho người chơi một hệ thống AI hoàn toàn mới mang tên TEAMVISION - một chương trình trí thông minh nhân tạo có khả năng phân tích, tìm hiểu, thích nghi với phong cách thi đấu của từng cầu thủ. Do vậy, bạn sẽ thấy những đối thủ máy giờ đây cũng có thể thiết lập những phương án tấn công sắc bén, phòng thủ khá hợp lý, tùy từng tình huống mà máy sẽ đưa ra những phương án giải quyết cụ thể. Chuyển động của quả bóng trong PES2008 nay được xử lý như một thực thể riêng biệt, thời điểm sút, lực sút hoàn toàn phụ thuộc vào người điều khiển. Chiến thuật đa dạng hơn, mỗi cầu thủ khi được đặt đúng vị trí sẽ phát huy hết khả năng của mình. Dáng chạy cũng như các chuyển động, các động tác kĩ thuật của cầu thủ cũng được chăm chút khá kĩ lưỡng và đặc trưng cho từng cầu thủ, bạn sẽ không lẫn vào đâu được dáng chạy cùng như pha đảo chân ma thuật của Cristiano Ronaldo, những pha bứt tốc độ và dứt điểm tinh tế của Rooney, những cú đá phạt đầy kĩ thuật của Pirlo...tất cả đều được thể hiện một cách sống động trong PES2008. Chỉ số Teamwork cũng đóng vai trò rất quan trọng, sự phối hợp giữa 2 cầu thủ có chỉ teamwork cao sẽ ăn ý hơn, dựa vào đó, bạn hãy xây dựng cho mình một đội hình hợp lý.

Một điểm khá thú vị nữa là trong PES2008, lần đầu tiên bạn có thể dùng tiểu xảo trong trận đấu : có thể kéo áo đối phương lúc truy cản, các cầu thủ cũng có thể " ăn vạ " mỗi khi bị ngã trong vòng cấm, có thể bạn sẽ được hưởng một quả penalty sau pha " đóng kịch " rất đạt này hoặc anh chàng cầu thủ đó sẽ phải nhận một chiếc thẻ vàng cảnh cáo ^^. Bạn cũng sẽ thấy sự xuất hiện của trọng tài biên - tuy không cần thiết lắm - nhưng nó cũng góp phần làm tăng tính thật cho trò chơi.

Phần Master League trong PES2008 đã có rất nhiều cải tiến so với phiên bản PES6 : bên cạnh việc thi đấu, bạn cũng cần phải chú ý đến các tin tức được cập nhật hàng tuần : thứ hạng của đội bóng, lịch thi đấu... bạn có thể khởi đầu Master League của riêng mình

PES 2008
Phát hành: Konami
Phát triển: Konam
Thể loại: Thể thao
Ngày phát hành: 22/10/2007

bằng một đội bóng yêu thích như MU, Juventus, Chelsea... nhưng bạn cũng có thể tự tay tạo cho mình một đội bóng và đưa họ đến thành công. Sau mỗi trận đấu, bạn sẽ được một cơ số Points nhất định, dựa vào nó bạn sẽ có thể trả lương cho các cầu thủ, mua sắm cầu thủ mới... Bên cạnh đó, đội bóng của bạn sẽ có " rank " của đội bóng, dựa vào rank mà bạn có nhiều cơ hội thành công khi định mua cầu thủ ở đội bóng có rank cùng cấp. Mỗi tuần bạn cũng sẽ có nhiều việc để giải quyết chứ không đơn thuần chỉ là thi đấu, bạn sẽ có thể theo dõi danh sách các chân sút ghi bàn hàng đầu, những nhà kiến tạo xuất sắc... bạn cũng sẽ được theo dõi các buổi phỏng vấn trước các trận đấu quan trọng (derby chẳng hạn), quan sát các cầu thủ nói về đội bóng hay cùng chia vui với cầu thủ của mình khi anh ta được gọi vào đội tuyển quốc gia. Có thể nói, Konami đã đem đến một Master League xuất sắc hơn hẳn PES6

Về phần hình ảnh, Konami đã thực sự có nhiều đầu tư ở mặt này. Trước hết phải kể đến là nền đồ hoạ next-gen : các cầu thủ sẽ được chăm chút kĩ lưỡng " từ đầu đến chân ", từ tóc, khuôn mặt, các bộ đồng phục... Bạn sẽ dễ dàng nhận ra gương mặt của những Cristiano Ronaldo, Messi, Ronaldinho, Kaka, Rio Ferdinand..... . Konami còn cung cấp hẳn cho bạn một tiện ích : sửa đổi khuôn mặt các cầu thủ bằng các hình chụp sẵn, biết đâu, bạn sẽ có thể thấy chính mình trong game, thi đấu bên cạnh các danh thủ như Rooney, Ronaldo thì sao ? Các sân vận động cũng được dựng khá chi tiết với những khán đài đầy ắp khán giả, với thảm cỏ xanh mịn màng. Bạn sẽ có thể thi tài ở 15 sân vận động khác nhau trong game, có cả những sân rất nổi tiếng như St James Park, White Hart Lane hay Santiago Bernabeu... PES2008 trông càng bắt mắt hơn với giao diện " Vista " bóng bẩy. Tuy nhiên, để có thể thưởng thức trọn vẹn vẻ đẹp của PES2008 thì bạn cũng phải đáp ứng được cấu hình yêu cầu, và nó thật chẳng thấp chút nào ^^

Sau khi nhận quá nhiều lời phàn nàn từ các gamer về phần bình luận trong các phiên bản trước, ở phiên bản này, Konami đã mời 2 Bình Luận Viên mới : Jon Champion và Mark Lawrenson thay cho Peter Brackley và Trevor Brooking. Trong đó, Jon Champion sẽ bình luận chính, Mark Lawrenson sẽ nhận xét các tình huống cụ thể - Konami đã làm thực sự tốt ở mặt này. Trong mỗi trận đấu, bạn sẽ thực sự cảm nhận được không khí sôi động trên các khán đài, từ tiếng hò reo mừng rỡ đến những khoảng lặng khi đội nhà thủng lưới, tất cả đều thể hiện thật sống động !

Tuy nhiên, PES2008 vẫn có những thiếu sót. Đầu tiên phải kể đến chính là yêu cầu cấu hình hơi cao và không hỗ trợ card onboard - một thiệt thòi lớn cho những game-thủ đang sử dụng loại này. Trong game vẫn có những lỗi như thủ môn bắt bóng ngoài đường biên và một vài lỗi vụn vặt khác. Vấn đề bản quyền cũng là một vấn đề lớn trong PES2008 : do không có đủ bản quyền các đội bóng nên sai lệch về tên đội bóng và tên cầu thủ sai khá nhiều, trang phục của các đội không có bản quyền cũng không chính xác. Kế đến phải kể đến lỗi không tự động load Option File. Gần đây, các game-thủ trên PS3 cũng phàn nàn về lỗi khi chơi online của PES2008 khiến Konami phải kịp thời tung ra bản vá.

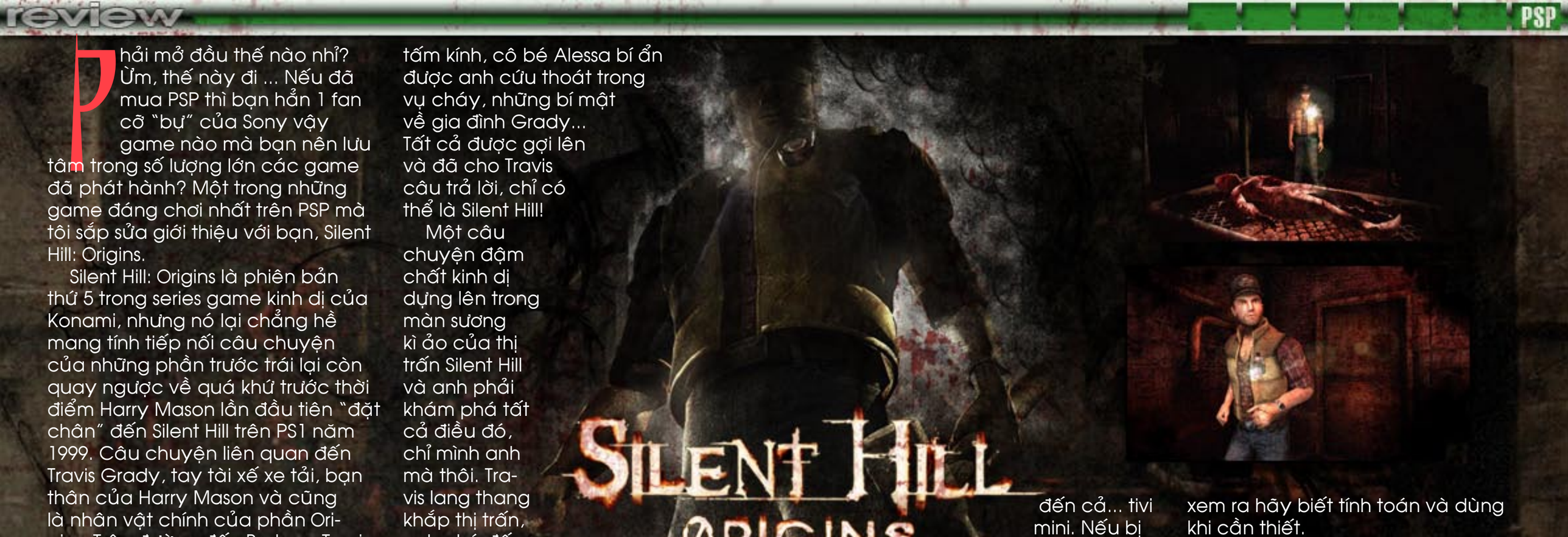
Dù cho còn một vài lỗi nhỏ nhưng nó không thể làm ảnh hưởng đến sức nóng của PES2008 đang ngày một lan tỏa trong giới gamer đam mê môn thể thao vua, trái bóng PES2008 đã chính thức lăn trên toàn thế giới. Hy vọng trong phiên bản sắp tới, Konami sẽ khắc phục các lỗi trên để gamer có thể tận hưởng một game bóng đá hoàn hảo nhất!

Shirogane

Phải mở đầu thế nào nhỉ? Ừm, thế này đi ... Nếu đã mua PSP thì bạn hẳn 1 fan cỡ "bự" của Sony vậy game nào mà bạn nên lưu tâm trong số lượng lớn các game đã phát hành? Một trong những game đáng chơi nhất trên PSP mà tôi sắp sửa giới thiệu với bạn, Silent Hill: Origins.

Silent Hill: Origins là phiên bản thứ 5 trong series game kinh dị của Konami, nhưng nó lại chẳng hề mang tính tiếp nối câu chuyện của những phần trước trái lại còn quay ngược về quá khứ trước thời điểm Harry Mason lần đầu tiên "đặt chân" đến Silent Hill trên PS1 năm 1999. Câu chuyện liên quan đến Travis Grady, tay tài xế xe tải, bạn thân của Harry Mason và cũng là nhân vật chính của phần Origins. Trên đường đến Brahms, Travis quyết định "rẽ tắt" và định mệnh đã đưa đường dẫn lối anh đến Silent Hill. Bắt đầu là 1 bóng người lao thẳng về phía trước xe, kế tiếp là màn sương dày đặc báo hiệu 1 điều gì đó không bình thường đang diễn ra nhất là khi... bóng hình 1 cô bé thoáng hiện qua kính chiếu hậu. Những rắc rối tiếp tục xảy ra khi anh mắc kẹt giữa thị trấn Silent Hill, những sinh vật dị dạng liên tục tấn công anh, 1 thế giới khác tồn tại song song được nối nhau bởi những tấm kính, cô bé Alessa bí ẩn được anh cứu thoát trong vụ cháy, những bí mật về gia đình Grady... Tất cả được gợi lên và đã cho Travis câu trả lời, chỉ có thể là Silent Hill!

Một câu chuyện đậm chất kinh dị dựng lên trong màn sương kì ảo của thị trấn Silent Hill và anh phải khám phá tất cả điều đó, chỉ mình anh mà thôi. Travis lang thang khắp thị trấn, anh ghé đến tất cả những nơi có đầu mối và đối diện với những nguy hiểm tiềm ẩn : những con quái vật dị dạng và đáng kinh tởm. Chúng xuất hiện ở khắp đường phố Silent Hill và cả trong bệnh viện, rạp hát, nhà nghỉ. Điều khiển Travis, bạn sẽ phải chọn lựa việc hoặc bỏ chạy hoặc chống trả bằng bất cứ thứ gì có thể nhặt được từ những cây búa tạ, xẻng, súng các loại cho đến cả... tivi mini. Nếu bị "bắt", những minigame bằng cách nhấp liên tục các nút bấm hay đại loại như vậy sẽ giúp bạn thoát hiểm. Điều đặc biệt là các vũ khí (trừ súng Firearm) như những loại melee, one-shot (dùng 1 lần như TV mini, bình alcoh) sẽ bị hỏng nhưng chẳng cần phải lo vì khắp Silent Hill đã "dàn" sẵn nhiều đến nỗi có loại đến khi hoàn thành game chưa chắc bạn đã dùng đến. Vũ khí mà bạn thật sự cảm thấy an toàn khi dùng nhất có lẽ những khẩu súng "thân thương". Chế độ tự động nhắm khiến bạn ít nhiều "dễ thở" với hệ thống camera gây không ít phiền toái cho người chơi. Nhược điểm có lẽ là số đạn dược "có hạn" và nếu không muốn tự mình "solo" với trùm cuối xem ra hãy biết tính toán và dùng khi cần thiết.



Là 1 fan của Silent Hill thì việc giải những câu đố puzzle trong game có thể xem là chuyện nhỏ. Vấn đề ở bản Origins chính là 1 số puzzle buộc bạn phải liên tục di chuyển giữa 2 thế giới thực và thế giới ảo "otherworld". Các lời gợi ý cũng nằm xuyên suốt trong việc tìm kiếm, khám phá các khu vực xung quanh của Travis qua các mẩu giấy nhắn hay đơn thuần chỉ là... 1 căn phòng với những cái lưới lam còn vương máu. Những puzzle không thật sự khó và gần như các cánh cửa "khóa sẵn" khi di chuyển giữa 2 thế giới cũng ngầm gợi ý cho bạn đường đi nước bước. Hai công cụ đắc lực nhất trong game có lẽ là bản đồ và cái đèn pin đặt trước ngực của Travis, sẽ thật khó khăn nếu không có chúng còn tầm quan trọng nó thật hư thế nào thì có lẽ bạn nên tự tìm hiểu lấy.

Silent Hill: Origins

Phát hành: Konami
Phát triển: Climax Studio
Thể loại: Kinh dị
Ngày phát hành: 06/11/2007

Nhìn chung, gameplay không quá mới mẻ, xa lạ và có cũng thêm thắt rất ít. Nhưng tại sao lại phải phê phán nó khi xét 1 cách toàn diện thì Origins vẫn khiến 1 fan của Silent Hill cảm thấy 2 chữ "hài lòng". Nói đến những mặt khác, bản Origins thật sự khiến tôi cảm thấy ấn tượng... Điều mà tôi cảm thấy không hài lòng nhất có lẽ hệ thống camera của game và thời lượng của bản Origins quá ngắn. Game áp dụng góc nhìn thứ 3 và liên tục thay đổi ở những vị trí nhất định. Một số cảnh còn hạn chế không thể thay đổi theo tầm nhìn của Travis và càng khó khăn khi phải đối diện với những con boss mà ta chỉ có thể... ước đoán vị trí của nó. Thời lượng của game không quá dài, sẽ tốn khoảng hơn 5-6 giờ chơi cho lần đầu tiên và lần thứ 2-3 (để unlock cái đoạn ending cùng những vật dụng mới) sẽ khoảng 3-4 giờ khi bạn rành rỏi đường đi nước bước cùng các puzzle.

Đồ họa không quá tồi, thật sự là như thế khi chứng kiến 1 otherworld tràn ngập trong những vết máu khô bám chặt trên tường. Những thanh sắt gỉ để lại màu nom hệt sắc đỏ của máu lộ rõ sự nhớp nháp bẩn thỉu đầy vẻ tội ác, ma quái. Làn sương mờ ảo bao quanh Silent Hill cùng những quái vật với hình thù kì quái với điệu bộ khập khiễng nhưng cũng có lúc tinh quái khác thường. Đây đúng là 1 game PSP đã vận dụng tối đa sức mạnh phần cứng (mà nhiều người vẫn cho rằng kém xa PS2).

Điểm nhấn mà gần như ai đã chơi qua bản Origins cũng lấy làm hài lòng chính là âm thanh của game. Akira Yamaoka, nhạc sĩ 39 tuổi đã quá quen thuộc với các fan của Silent Hill (hiện nay đang cùng làm dự án cho Silent Hill V) đã hoàn thành xuất sắc vai trò của mình. Những giai điệu nghe nặng trĩu, âm u lạ thường, có lúc trầm ấm lúc réo rắt làm giật thọt người chơi. Lấy ví dụ như lạc giữa thị trấn Silent Hill bỗng chốc lắng nghe tiếng con vật gì đó gào rú, tiếp đến là những tiếng bước chân dồn dập của chính con quái lẫn... Travis. Lời gợi ý của Konami rằng nên chơi game trong phòng tối cùng head-phone chẳng sai vào đâu được!

Vậy bạn đã biết sẽ chơi game gì trong thời gian tới với con PSP của mình rồi chứ? Một game hay và khá toàn diện dành cho PSP, chẳng cần biết bạn có là fan của Silent Hill hay không.

yugi_hiro

VENGEANCE HAS NEVER BEEN SO BEAUTIFUL.

HEAVENLY SWORD

Enter a mystical world where a heroine is caught between survival and vengeance. With the Heavenly Sword, Nariko mercilessly eviscerates her enemies using three different sword stances. Soon you'll discover why no hero has been more deadly. And why vengeance has never been so beautiful.

CELL BROADBAND ENGINE™

The Cell Broadband Engine allows you to encounter legions of enemies with their own individual, group and squad-based AI, ensuring that you'll never have the same experience twice.

BLU-RAY™ DISC

From high-resolution model data to countless physics, AI and animation programs, the massive amount of data in Heavenly Sword is only deliverable on Blu-ray.

PLAY BEYOND

ONLY ON PLAYSTATION.3

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

Blood
Language
Suggestive Themes
Violence

Heavenly Sword ©2007 Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Nine Theory Ltd. Heavenly Sword is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. "PlayStation," "PLAYSTATION" and the "PS3" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. "Play B3yond" is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. "Cell Broadband Engine" and "Blu-ray Disc" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

heavenlysword.com

PLANETARIAN ~THE RIVERIE OF A LITTLE PLANET~
THỂ LOẠI: SEINEN, DRAMA, SCI-FI, POST-APOCALYPTIC
PHÁT TRIỂN: KEY
PHÁT HÀNH: VISUAL ARTS (PC), PROTOTYPE (PS2)
NGÀY PHÁT HÀNH: 6/12/2004 (PC), 28/4/2006 (PC), 24/8/2006(PS2)
KỊCH BẢN: YUUICHI SUZUMOTO
THIẾT KẾ VÀ CHỈ ĐẠO NGHỆ THUẬT: EEJI KOMATSU
ÂM NHẠC: MAGOME TOGOSHI, SHINJI ORITO

Lời nói đầu

Cái tên Visual Arts Key chắc hẳn đã không còn xa lạ gì với những người yêu thích visual novel, những tác phẩm của họ lần lượt được chuyển thể thành anime như Air, Kanon và mới đây là Clannad. Năm 2004 Key phát hành Planetarian ~ The Reverie of a little planet~, một kinetic novel giả tưởng lấy bối cảnh thế giới sau chiến tranh, nơi chỉ còn lại những thành phố bỏ hoang và cơn mưa acid vô tận không bao giờ kết thúc...
Và nơi đó câu chuyện của 2 con người bắt đầu...

Bối cảnh

30 năm trước đây chiến tranh hạt nhân và sinh học bùng nổ trên toàn thể giới, gây nên những hậu quả tàn khốc đối với con người và trái đất. Năm đầu tiên sau khi cuộc chiến nổ ra, dân số thế giới giảm đi 1 nửa, năm tiếp theo lại giảm đi một nửa và cứ như thế con người dần dần biến mất khỏi trái đất hoang tàn này...

30 năm sau thế giới chỉ còn lại những cỗ máy chiến đấu tự động tiếp tục công việc tàn sát những ai xâm nhập vào lãnh thổ của chúng. Ngoài ra còn có 1 nhóm người gọi là "Junker"- những người phiêu du khắp nơi để kiếm những món đồ giá trị còn sót lại để kiếm sống... Và nhân vật chính của chúng ta là một trong những "Junker" không tên như vậy...

Câu chuyện 2 người

Trong khi trốn tránh sự truy đuổi của các cỗ máy giết người, The Junker tiến vào một toà nhà cao tầng có mái vòm tìm nơi trú ẩn. Và anh tình cờ bước vào cung thiên văn, nơi mà trước đây tràn ngập những ước mơ của con người gửi gắm vào vô vàn vì sao trên bầu trời nhân tạo kia. Và ở đây anh gặp Reverie- cô người máy nhân viên cuối cùng của cung thiên văn đang chào mừng anh đến với dịp chiếu đặc biệt dành cho vị khách thứ 2.500.000, mặc dù anh là vị khách thứ 2.497.290. Dù tỏ vẻ khó chịu với Reverie song The Junker vẫn tham gia vào buổi trình diễn. Tuy nhiên máy chiếu, còn gọi là "cô Jena", đã hư hỏng nặng và cần sửa chữa. Với lời yêu cầu từ Reverie, anh bắt đầu công việc sửa chữa Jena. Ngoài trời cơn mưa acid bất tận vẫn tiếp tục rơi, nhưng bên trong tòa nhà, ở bên cạnh Reverie, một cảm giác xa xưa chợt thoáng về và rung lên mạnh mẽ trong lòng The Junker. Anh ta nghĩ gì về bầu trời đầy sao trên kia do con người tạo ra ? Và số phận của Reverie rồi đây sẽ ra sao khi mà lượng điện còn lại trong toà nhà chỉ còn đủ cho buổi trình diễn cuối cùng của cung thiên văn?

Toàn bộ câu chuyện được chia làm 17 chương, 10 chương đầu xảy ra trong cung thiên văn và 7 chương sau xảy ra trong thành phố khi Reverie đi theo tiễn chân The Junker. Nếu 10 chương đầu ngập tràn những tiếng cười trong những

câu nói, hành động ngây ngô, hồn nhiên của Reverie hay đưa bạn đắm mình vào bầu trời đầy sao của cung thiên văn thì 7 chương sau lại là thực tại tàn khốc, bi thương của 1 thế giới gần như đã chết. Nhưng dù ở đâu đi nữa, người đọc vẫn cảm thấy sự ấm áp tràn ngập trong những mẩu hội thoại giữa Reverie và the Junker, xen lẫn trong đó những ước mơ nhỏ nhoi, những hồi ức hạnh phúc xa xưa... hòa quyện lại với nhau tạo nên 1 câu chuyện thật đẹp, thật cảm động, tràn đầy hi vọng của con người dù cho kết thúc có cay đắng đến đâu chăng nữa.

Nhân vật

The Junker

The Junker là một người đàn ông khoảng hơn 30 tuổi, sống cuộc đời của 1 Junker chuyên đi tìm kiếm các vật dụng còn sót lại của các phế tích để kiếm sống. Sống trong một môi trường khắc nghiệt nên tính cách của The Junker khá cứng rắn. Để sinh tồn, bên anh ta luôn có 1 khẩu grenade launcher, 1 bình lọc nước sạch từ nước mưa và che phủ toàn thân bằng một tấm áo khoác chống mưa acid. Luôn hi vọng tìm kiếm được thuốc lá và rượu, những món hàng xa xỉ trong thế giới hiện tại.

CV: *Daisuke Ono*

Reverie Planetarian
(Hoshino Yumemi trong bản Nhật ngữ)

Reverie là một người máy có tính cách tốt nhưng lại nói "hơi nhiều", cô được thiết kế trông như 1 thiếu nữ trẻ. Bị hư hỏng một chút và không hề biết rằng thế giới đã thay đổi trong suốt 30 năm qua, vì cô không còn kết nối được bất kì cơ sở dữ liệu nào.

Reverie luôn xem việc bảo vệ con người là trên hết và hạnh phúc trong sư quan tâm của những người mà cô phục vụ.

CV: *Keiko Suzuki*

Điểm đặc biệt của Planetarian chính là nó chỉ có 2 nhân vật. 2 nhân vật có lẽ là con số quá ít so với các visual novel khác, nhưng cũng chính vì thế mà nó đưa người đọc lại gần nhân vật nhiều hơn. 1 the Junker luôn đấu tranh cho sự sinh tồn trong 1 thế giới khắc nghiệt lại luôn có một khát khao cho 1 tương lai tốt đẹp hơn. 1 Reverie hồn nhiên, yêu đời đôi khi có 1 chút ngớ ngẩn khiến bạn dễ dàng cảm mến. 2 con người với 2 tính cách hoàn toàn trái ngược nhau song lại gặp nhau dưới sự sắp xếp kì lạ của số phận, để rồi tô lên thế giới hoang tàn kia một chút màu sắc của sự sống. Góp phần khắc họa nên tính cách nhân vật không thể không nhắc đến Keiko Suzuki, cô đã thổi hồn vào Reverie, mang lại sự hồn nhiên, ngây ngô nơi cô bé này. Chỉ tiếc là trong phiên bản PC, the Junker hoàn toàn không được lồng tiếng.

CG art

Phần CG và chỉ đạo nghệ thuật của Planetarian được thiết kế bởi Eeji Komatsu chứ không phải Itaru Hinoue như những visual novel khác của Key, vì thế nó tạo nên 1 cảm giác khá mới mẻ đối với các fan của Key. Những khung cảnh lụi tàn của thành phố, một bầu trời nhân tạo với vô vàn những vì sao... đã tạo nên không khí rất riêng của Planetarian, nói chung phần background được vẽ khá chi tiết và tỉ mĩ. Về nhân vật thì Reverie được thiết kế rất tuyệt vời, toát lên vẻ hồn nhiên, nhân hậu ở nơi cô bé này, các cảm xúc của Reverie được thể hiện rất thật. Chỉ tiếc là the Junker không có hình minh hoạ, đây có lẽ là phần khuyết điểm của Planetarian. Ngoài các CG ở dạng tĩnh thì Planetarian còn có những đoạn animation ngắn xen lẫn trong diễn biến của câu chuyện để tăng thêm tính hấp dẫn cho novel. Phần animation này được thể hiện khá sinh động, phần nào tái hiện được khung cảnh điêu tàn của thành phố với những cơn mưa không bao giờ dứt.

Music

Chưa bao giờ Key cho ra 1 sản phẩm có chất lượng âm nhạc kém và Planetarian cũng vậy. Phần nhạc ngoại trừ 1 bản được sáng tác bởi Shinji Orito, còn lại đều do Magome Togoshi thể hiện. Toàn bộ phần nhạc nền chỉ có đúng 8 bản nhưng chúng đã tạo nên nhiều xúc cảm đặc biệt nơi người nghe: từ giai điệu trong tréo của Hoshi no sekai~opening đến giai điệu vui tươi, dí dỏm, mang tiết tấu nhanh của các bản Hoshi Meguri no uta "Honky Tonk" và "Metronome", bản piano nhẹ nhàng, trầm lắng, dịu ngọt của Gentle Jena xen lẫn 1 chút đau thương lắng đọng trong Perfectly human. Tất cả hoà quyện lại với nhau như đưa người nghe vào thế giới của 2 nhân vật trong Planetarian.

Lời kết

Planetarian là 1 trong những visual novel hiếm hoi được các fan dịch qua tiếng Anh, với cốt truyện sâu sắc, cảm động cùng với 1 phong cách thiết kế độc đáo cũng như phần âm nhạc tuyệt vời chắc chắn sẽ không làm bạn thất vọng khi đắm mình vào trong thế giới của Planetarian.

Xin mượn lời giới thiệu về cung thiên văn của Reverie làm lời kết

"Bạn nghĩ gì về cung thiên văn
Nơi vẻ đẹp của ánh sáng vĩnh cữu
sáng mãi không bao giờ lụi tàn
Nơi các vì sao đang chờ bạn"

-tgame-

TIME CRISIS 4 + GUNCON 3

THE BAD GUYS LOOK GOOD, BUT THAT'S JUST THE RESOLUTION.

The First, Next-Generation Action Shooter. High-def and hardcore meet to propel the premier arcade adventure into your living room. Featuring all new FPS stages, revolutionary graphics and the most advanced light gun available, this is the game you have been waiting for.

TEEN
T
Violence
ESRB CONTENT RATING www.esrb.org

TIME CRISIS® 4 & © 1995-2007 NAMCO BANDAI Games Inc. GUNCON® 3 & © 2007 NAMCO BANDAI Games Inc. All rights reserved. "PlayStation", "PLAYSTATION", and "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and copyrights are property of their respective owners.

PLAYSTATION 3

BANDAI NAMCO Games

CƠN LỐC GEFORCE 8800GT

Kinas

MSI vừa chính thức giới thiệu phiên bản card đồ họa nVIDIA GeForce 8800GT mới nhất mang tên MSI NX8800GT-T2D512E-OC.

Đây là một trong những sản phẩm đầu tiên thuộc dòng ép xung với GPU 8800GT với xung nhịp của GPU, bộ xử lý đổ bóng và bộ nhớ đều cao hơn tương ứng 660MHz / 1900 MHz và xung nhịp bổ xử lý đổ bóng cao hơn tiêu chuẩn 10%. Card được trang bị 512MB GDDR3.

Thiết kế bo mạch của NX8800GT-T2D512E không khác biệt gì so với nVIDIA đề ra ngoại trừ decal MSI. Hãng bán kèm sản phẩm với 2 trò chơi là Dirt và "The Lord of The Rings Online: Shadow Angmar" nên giá có phần cao hơn mặt bằng chung các sản phẩm 8800GT khác. Hiện tại, giá của card vào khoảng 259 Euro.

Sparkle đã tiên phong giới thiệu sản phẩm GeForce 8800GT với tản nhiệt thụ động không cần quạt mà chỉ được hỗ trợ bởi heatpipe. Mặc dù tốc độ của các thành phần đều không khác biệt với mức do nVIDIA đề ra gồm GPU: 600MHz / RAM: 1800MHz GDDR3 512MB và bộ xử lý đổ bóng 1500MHz nhưng do công nghệ sản xuất GPU 65nm đã giảm đáng kể lượng nhiệt tỏa ra nên giải pháp tản nhiệt thụ động trở nên khả thi.

Như vậy, có thể nói đây sẽ là một trong những giải pháp cực kì hợp lý dành cho các hệ thống máy tính đòi hỏi sự yên tĩnh như HTPC hay máy chơi game cao cấp.

Palit Microsystems vừa tung ra phiên bản GeForce 8800GT với thiết kế riêng của mình. Card mới sử dụng hệ thống tản nhiệt riêng để đạt hiệu năng làm mát cao hơn cũng như giảm độ ồn.

Theo thông cáo ra mắt của sản phẩm, hệ thống tản nhiệt ECS (Effective Cooling System) của Palit GeForce 8800GT sẽ cho phép nhiệt độ GPU thấp hơn ngay cả khi người dùng tiến hành ép xung. Độ ồn giảm xuống chỉ còn 29.5 dB. Điểm đặc biệt nhất của sản phẩm là hệ thống cấp điện 3 bước (Triple Phase) tạo điều kiện tốt hơn cho việc ép xung (thông thường là 2 bước).

Zotac đã giới thiệu 2 phiên bản mới của nVIDIA GeForce 8800GT. Trong đó không phiên bản nào kể cả loại thường lẫn bản AMP! Edition đều không dùng mức xung nhịp GPU chuẩn của, đặc biệt AMP! Edition đạt mức cực cao 700MHz trong khi bản thường cũng tới 660MHz (ngang với bản OC của MSI).

Cả hai card có 512MB bộ nhớ DDR3 với giao tiếp 256bit và chỉ chiếm một khe cắm mở rộng. Bản thông thường mang tên ZOTAC GeForce 8800GT với mức xung nhịp GPU/RAM/Shader là 660/1600/1600 MHz. Còn phiên bản AMP! Edition rất ấn tượng với 700/1700/2000 rất cao (gần như cao nhất so với các sản phẩm khác).

ANTAGONIST

Sephiroth

Game: Final Fantasy VII (1997)

Được xem như một trong những biểu tượng của FF7, Sephiroth là mẫu hình của một nhân vật phản diện bị biến chất từ một anh hùng. Là đội trưởng của lực lượng SOLDIER nổi tiếng tinh nhuệ, là thần tượng của các chàng thanh niên muốn gia nhập cho lực lượng Shinra, nhưng sau khi làm nhiệm vụ điều tra tại lò phản ứng ở Nibelheim, Sephiroth đã thay đổi hoàn toàn tính nết do anh ta phát hiện ra những sự thật mà tập đoàn Shinra đã che đậy, đồng thời thấy được mối quan hệ của mình với những kết quả thí nghiệm ghê tởm tại đây. Với những ý nghĩ gần như hóa điên của mình, Sephiroth đã nhận Jenova một hóa thạch của một sinh vật ngoài hành tinh làm mẹ - và thiêu hủy toàn bộ thị trấn. Là một chiến binh vĩ đại, khi đã thay đổi tính tình, Sephiroth vẫn thể hiện mình là một kẻ khó có thể đánh bại. Với thanh kiếm Masumune cùng với những kỹ năng tuyệt hảo, Sephiroth thật sự là một đối thủ đáng sợ. Luôn có mặt trong các bản mở rộng của FF7 và cả các game khác của Square Enix chứng tỏ rằng, Sephiroth tuy là một nhân vật phản diện nhưng tầm ảnh hưởng và sự ái mộ của các gamer dành cho nhân vật này không phải là ít.

Với game, mọi việc đều có thể xảy ra. Những chuyện tưởng như không tưởng lại diễn ra ngay trước mắt người chơi. Game như một thế giới rộng lớn bao la với những điều kỳ quặc chờ đợi người chơi khám phá. Có lẽ, hình tượng những hiệp sĩ với bộ áo giáp chói lòa, những anh chàng lãng tử mê phiêu lưu bất cần đời hay thậm chí là một chiến binh tương lai với những vũ khí tối tân đã dần ăn mòn vào tâm trí những người chơi game. Tuy vậy, không thể không nhắc đến những người "anh hùng" thầm lặng, họ chính là một thái cực đối lập với những nhân vật chính để tạo ra những mưu mô hiểm họa khôn lường, những ý tưởng quái đản điên rồ. Đó là họ - những nhân vật phản diện trong game (antagonist).

"Cao nhân tắc hữu cao nhân trị" - một câu truyện, một tiểu thuyết sẽ không hoàn chỉnh hay nhàm chán nếu không có sự đối lập, sự ganh đua và đấu tranh về cả tinh thần lẫn thể xác. Phần lớn các game đều theo mô-tuýp cổ điển, một nhân vật chính đấu tranh cho cái thiện, lẽ phải và chân lý được đề ra đối mặt với một kẻ tàn ác, những con quỷ khát máu hung tợn. Hệ quả của câu truyện, phần thắng luôn luôn nghiêng về lẽ phải. Chính bởi vậy, những nhân vật phản diện xuất hiện và đáp ứng cho mô-tuýp trên. Nhưng các nhà phát triển game luôn thiên biến vạn hóa để khiến người chơi không nhàm chán, đó là xây dựng tuyến nhân vật chính với những đặc điểm của những nhân vật phản diện, thậm chí là đảo ngược vai trò. Một ví dụ rõ ràng đó là sê-ri GTA và God of War, những nhân vật chính không hoàn toàn là những người chiến đấu cho lẽ phải mà thậm chí còn là những tên tội phạm hay bị chúa trời trừng phạt. Khái niệm nhân vật phản diện (antagonist, villian, bad guy) đã xuất hiện rất sớm trong văn học và điện ảnh. Và trong game, sự xuất hiện của những nhân vật phản diện xem như là một điều tất yếu.

Nhân vật phản diện trong game xuất hiện qua nhiều hình dạng và thể loại, có thể là những nhà bác học điên rồ (Dr.Wily trong sê-ri Mega Man), những quái vật hay cỗ máy hủy diệt (Makron trong Quake), những kẻ có tham vọng (Kane trong Command & Conquer), những tên sát nhân bệnh hoạn (Walter Sullivan trong Silent Hill) cho tới cả thần thánh (Zeus, Ares trong God of War). Mỗi nhân vật phản diện sở hữu một bức tranh muôn màu về cá tính, bề ngoài và sức mạnh của bản thân. Và dĩ nhiên, họ còn nổi trội bởi cái tính "ác", sự tính toán rất khôn ngoan của họ. Nhiều người cho rằng, nhân vật phản diện luôn luôn là những kẻ có bản tính bạo tàn, tâm địa nham hiểm và bản chất tham lam nhưng nhiều khi không phải hoàn toàn như vậy. Một số nhân vật lại trở thành kẻ phản diện vì sự mù quáng hay lầm đường lạc lối. Đơn cử một trường hợp tiêu biểu, Vic-

Wario

Game: Wario Land

Lần đầu xuất hiện: Super Mario Land 2: 6 Golden Coins (1992)

Wario lần đầu xuất hiện dưới vai phản diện và là đối lập của Mario. Riêng cái tên Wario là một biện pháp chơi chữ, "W" là viết ngược của "M" và trong tiếng Nhật "warui" có nghĩa là điều xấu xa tồi tệ. Trái ngược hoàn toàn với Mario, Wario thô bỉ, háu ăn và cực kỳ lười biếng. Sự đối nghịch với Mario còn thể hiện ở cả hình dạng với bộ râu, cánh tay lực lưỡng. Trong Super Mario Land 2: 6 Golden Coins, Wario đóng vai trò là trùm cuối (final boss), chiếm đoạt hòn đảo và ở lâu đài của Mario khi Mario trong quá trình giải cứu công chúa Daisy. Sau khi bị Mario đoạt được sáu đồng tiền vàng điều khiển binh lính của mình, Wario bị Mario đánh bại. Trong Wario Blast: Featuring Bomberman!, Wario đến hành tinh Bomber (Bomber Planet) để... ăn cắp và bị Bomberman ngăn chặn. Wario trở thành nhân vật chính trong loạt game Wario Land. Một nhân vật phản diện khá là vui nhộn.

Kane

Game: Command & Conquer: Tiberian

Lần đầu xuất hiện: Command & Conquer: Tiberian Dawn (1995)

Kane, một nhân vật bí ẩn, có thể nói là linh hồn, vị lãnh đạo tối cao của Brotherhood of Nod (NOD) chống lại GDI (Global Defense Initiative). Rất ít thông tin về Kane, chỉ biết được duy nhất một điều, có một sự kết nối giữa Kane và Abrahamic (kết hợp giữa Hồi giáo, Thiên chúa giáo và đạo Do Thái). Được thế giới biết đến như một nhà xã hội, giáo chủ có uy tín và cực kỳ sáng suốt. Kane và đồng bọn tự xem mình như một cái gì đó thần thánh, thậm chí sau này tự coi mình như một Đấng Cứu Thế. Lần đầu tiên xuất hiện trong vai trò cố vấn của Stalin (hư cấu). Dưới sự chỉ đạo của Kane, lực lượng NOD bắt đầu khai thác và nghiên cứu loại khoáng sản "Tiberium" xuất hiện trên những hố thiên thạch ở Trái Đất. Sau đó Kane trở thành kẻ đứng đầu trong danh sách tội phạm nguy hiểm bị truy nã của GDI, tiền thân là Liên Hợp Quốc và khơi mào cuộc chiến giữa NOD và GDI. Kane chỉ là một nhân vật phản diện nhưng lại ghi dấu ấn như một nhân vật trung tâm trong Command & Conquer: Tiberian và là một mẫu nhân vật phản diện lý tưởng với khuynh hướng điện rồ.

Bass.EXE

Game: Mega Man

Lần đầu xuất hiện: Mega Man 7 (1995)

Trong Mega Man, Bass.exe là Navi (chiến binh mạng trong Mega Man) hoạt động độc lập đầu tiên trên NET, được tạo ra như một sản phẩm thử nghiệm cho dự án Alpha. Bass được cài đặt một chương trình cho phép nó nhận thêm sức mạnh đặc biệt của đối thủ mà nó đánh bại. Sau khi bị dùng để thử nghiệm như một công cụ, Bass nổi loạn và bị NetElite đánh bại. Bị phản bội và hiểu lầm đã chết (deleted), Bass nổi giận và bắt đầu chống lại con người. Vết sẹo lớn trên ngực sau tấm áo choàng coi như một mối hận không phai. Do có sức mạnh rất lớn và khả năng hấp thụ kỹ năng đặc biệt, Bass trở thành một NetNavi "tối thượng" đứng đầu Undernet. Tất cả mọi chiến binh mạng khác đều sợ Bass, và ngoại trừ Serenade thì chưa ai đánh bại nổi Bass cả. Sau này, Bass bị mất trí nhớ trong cuộc chiến với Alpha cùng Mega Man, nó trở thành 1 NetNavi chuyên tìm kiếm đối thủ để đánh bại và mong ước trở thành NetNavi mạnh nhất NET. Sử dụng Bass Saber khá giống với Mega Saber. Đây là mẫu nhân vật phản diện không hoàn toàn (anti-hero), trở thành người đối địch với nhân vật chính hoàn toàn chỉ vì chứng tỏ bản thân.

tor Delacroix trong Chaos Legion. Vì cái chết của người em gái, Victor đã hiểu lầm người bạn cũ của mình và quyết tâm trả thù, sự mù quáng của Victor thậm chí khiến anh "suýt" hủy diệt thế giới. Có thể thấy, bên ngoài những nhân vật phản diện có vẻ là những kẻ tàn ác khát máu nhưng bên trong tâm hồn họ còn hiện hữu cả những bi kịch buồn, những câu truyện bi thảm, thay đổi số phận và định mệnh của họ...

Những nhân vật phản diện trong game thường đóng vai trò là những tên trùm cuối (final boss), hay đơn thuần chỉ là một "kẻ giật dây" và "châm ngòi nổ" cho toàn bộ các sự kiện chính trong cốt truyện. Một quy luật rất lô-gíc khi những nhân vật phản diện - những kẻ ác thường bị căm ghét bởi những hành động "làm khổ" người chơi của mình. Nhưng ai dám chắc rằng: Bạn, lại mơ ước trở thành một nhân vật phản diện với một tính cách khác người, một năng lực phi thường, một cái đầu lạnh và sức mạnh khác người? Thậm chí có những nhân vật phản diện còn được hâm mộ ngang bằng nhân vật chính như Sephiroth trong Final Fantasy VII hay Big Boss trong sê-ri Metal Gear Solid. Qua đó, ta có thể thấy rằng, những nhân vật phản diện khi đứng cạnh những nhân vật chính không hề bị lu mờ, ít nhất là trong game.

-Tên truy cập-

SAKURABA MOTOI

Nếu bạn là một fan của dòng RPG chắc hẳn bạn đã từng chìm đắm trong những giai điệu du dương, ngọt ngào hay sôi động, cuồng nhiệt của những game nổi tiếng như Valkyrie Profile, Star Ocean, Tales... Và có lẽ bạn cũng không còn lạ gì với cái tên đã làm nên những tuyệt tác ấy – Sakuraba Motoi.

Sakuraba Motoi（桜庭　基）sinh ngày 5/8/1965, tại quận Akita, Nhật Bản. Đến với âm nhạc lần đầu tiên lúc còn nhỏ qua lớp học piano, tài năng của Sakuraba sớm được thể hiện và vào năm 1984, anh đã thành lập ban nhạc progressive rock *"Clashed Ice"* (Sau đổi tên thành *"Déjà vu"*) với vai trò nhà soạn nhạc và chơi organ. Déjà vu ngày càng nổi tiếng và cho ra đời album duy nhất *Baroque in the Future* vào năm 1988. Sau khi ban nhạc tan rã, Sakuraba tiếp tục sự nghiệp âm nhạc của mình và đã trở nên thành công với album đơn *Gikyoku Onsou* năm 1990. Chính tại đây, Sakuraba đã có một bước tiến lớn khi soạn nhạc cho Sergeant Wolf Band (Thuộc Wolf Team, một hãng phát triển game tách ra từ Japan Telenet). Game đầu tiên có sự tham gia của Sakuraba là *Zan: Kagerou´s Era* trên hệ máy PC98. Tuy nhiên, ban nhạc tan rã không lâu sau đó vì Wolf Team sát nhập với Japan Telenet. Dù vậy, Sakuraba đã hình thành phong cách riêng cho chính mình và tiếp tục sự nghiệp tại Japan Telenet. Bước đột phá đầu tiên trong việc sản xuất nhạc game của Sakuraba chính là *Tales of Phantasia* (1995), khởi đầu cho dòng game nổi tiếng này. Liên tiếp sau đó là *Tales of Destiny* (1997), *Tales of Eternia* (2000), *Tales of Destiny 2* (2002). Và khi Namco Tales Studio được thành lập thì cũng chính Sakuraba là người soạn nhạc cho 3 tựa game gần đây: *Tales of Symphonia* (2003), *Tales of Rebirth* (2004) và *Tales of the Abyss* (2005). Cũng trong giai đoạn sau khi Wolf Team tan rã, Sakuraba đã được mời vào Camelot Software Planning với vai trò nhà soạn nhạc cho *Golden Sun* trên GameboyAdvance. Anh cũng đã từng được tri-Ace mời tham gia vào 2 loạt game "huyền thoại" *Star Ocean* và *Valkyrie Profile*. Tuy nhiên, nhắc đến Sakuraba không thể không nhắc đến dòng game *Baten Kaitos*. Hiroya Hatsushiba, người đứng đầu tri-Crescendo đồng thời là đồng nghiệp của Sakuraba từ năm 1993 đã "phó thác" phần âm nhạc của game cho anh. Kết quả là thành công vang dội của game đã đưa Sakuraba đến với phần tiếp theo của *Baten Kaitos* và một tựa game mới của tri-Crescendo: *Eternal Sonata* cho X-box360. Tính đến nay, số game só sự góp mặt của Sakuraba Motoi đã lên tới 27 game, và hứa hẹn sẽ còn tiếp tục tăng lên.

Ngoài việc soạn nhạc cho game, Sakuraba Motoi còn đóng góp cho cả lĩnh vực anime. Trong số đó đã có những anime được nhiều người biết đến như: *Star Ocean EX*, *Gensomaden Saiyuki*, *Atashi n´ Chi*,...

Được phát triển từ progressive rock Nhật những năm 1980 và ảnh hưởng của văn hóa phương Tây, Sakuraba đã tạo ra cho mình một phong cách riêng với những giai điệu phức tạp kết hợp của piano và thiết bị phối nhạc hiên đại. Nghe đến đây, có lẽ nhiều người sẽ thắc mắc "Chỉ có thế thôi á ? Vậy mà cũng có nhiều người thích...". Mời các bạn nghe thử một số tác phẩm của Sakuraba để biết thêm chi tiết...

-kuroneko-

CLICK HERE

07
in progress